

PGS-PTS. NGUYỄN TOÁN
PTS. LÊ ANH THƠ

64

Trò chơi vận động dân gian



Tập 2



NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

64 TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG DÂN GIẢN
(VIỆT NAM VÀ CHÂU Á)
Tập 2

PGS - PTS. NGUYỄN TOÁN - PTS. LÊ ANH THƠ

64 TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG DÂN GIAN

(VIỆT NAM VÀ CHÂU Á)

Tập 2

NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

LỜI NÓI ĐẦU

Chuyện vui chơi chẳng phải chỉ của trẻ em. Con người ở mọi lứa tuổi, giới tính (kể cả người già) đều được vui chơi, giải trí thích hợp để sinh tồn và phát triển. Bên cạnh lao động, học tập, giao tiếp đó cũng là một trong những hoạt động cơ bản, có xu hướng ngày càng tăng trong cuộc sống của con người hiện đại. Tuy nhiên, trẻ càng nhỏ (chưa phải lao động, mà học tập vui chơi là chính) thì hoạt động đó càng quan trọng. Đúng như Kó-rúp-skai-i-a đã nói: "Chơi mà học và học trong chơi". Thực ra, những hoạt động cơ bản trên đan xen nhau. Cho đến bây giờ có ai đó bỏ lơ hoặc thậm chí cấm đoán thì cũng không dập bỏ được nhu cầu bẩm sinh này. Trái lại, bằng cách nào đấy, chúng vẫn cứ tự phát chơi. Và như thế có thể xảy ra lợi bất cập hại về an toàn, sức khoẻ và nhân cách.

Không có cái thước hoặc cái cân nào có thể đo chính xác mức tác dụng giáo dục về tình yêu quê hương, bản sắc dân tộc cho từng con người. Nhưng chỉ cần là một người Việt Nam có đầu óc bình thường thì đều có thể dễ hiểu một điều đơn giản nhưng rất giàu ý nghĩa như: lời ru của mẹ, câu chuyện cổ tích của bà, những cuộc vui các trò chơi dân gian ở quê nhà, sân trường, những ngày lễ tết cổ truyền đậm ấm, vui tươi và thành kính trong gia đình, họ hàng, xóm, phố... quả có dấu ấn sâu đậm

trong tâm khảm của tuổi thơ. Đó cũng là những viên gạch quan trọng đầu tiên của cái nền nhân cách, tâm hồn con người Việt Nam.

Trong cuốn sách bổ ích này, chúng tôi xin trân trọng gửi đến các em học sinh mẫu giáo, cấp I, cấp II những trò chơi của Việt Nam, Miến Điện, Sin-Ga-Po, Triều Tiên, Ma-Lai-Xi-A, Iran, Phi-Líp-Pin, Pa-Kis-Tan và Nhật Bản với cách thức chơi rất phong phú và tinh tế, đặc biệt chú ý đến tính khéo léo và nhanh nhẹn, lối chơi đơn giản, dễ thuộc, dễ chơi và ít tốn kém.

Chúc các em có những giờ giải trí thật lý thú và bổ ích!

Tác giả

1. THI CHÈO TRŨNG

1. Tên trò chơi: Thi chèo trũng

2. Đối tượng chơi: Phù hợp với tất cả mọi người, miễn là có sức khỏe và có kỹ năng bơi, chèo nhất định. Chủ yếu vẫn là cho thanh thiếu niên.

3. Mục đích chơi:

- Vui chơi giải trí (đặc biệt trong những ngày lễ tết).
- Góp phần rèn luyện sức khỏe và kỹ năng bơi, chèo cùng khả năng phối hợp vận động và giữ thăng bằng.

4. Cách chơi:

Có thể chơi ở dọc theo bờ biển, sông, hồ, kênh... nước lặng và không có sóng quá lớn. Trũng là một thuyền nan to nhỏ hình tròn. Tùy sức chèo mà có thể quy định, thống nhất từ 1-4 người. Có thể chèo chỉ bằng tay không hoặc mái chèo thống nhất.

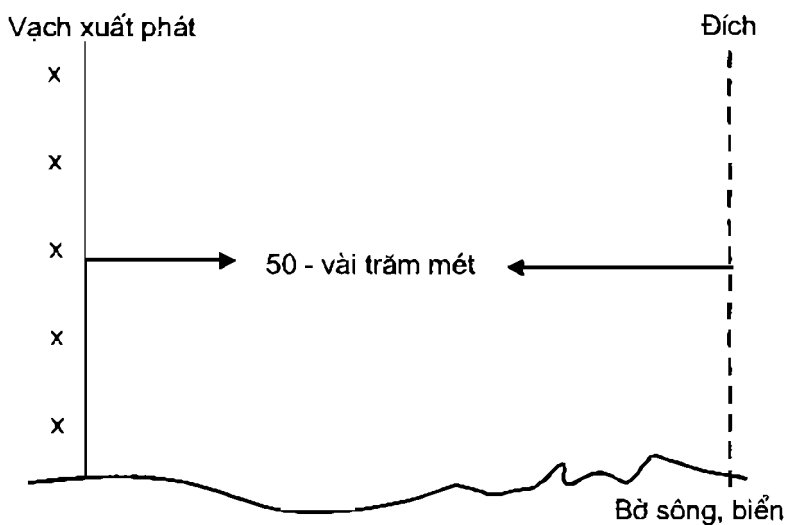
Trên một đoạn thi từ 50 đến mấy trăm mét, các trũng xếp hàng ngang sau vạch xuất phát. ít nhất cách nhau 1-2 m để không bị vướng. Khi có lệnh (phất cờ, thổi còi, gõ trống, dây ở vạch xuất phát rút đi...) thì các trũng bắt đầu cuộc thi. Trũng nào đi thẳng, nhanh, chạm vạch đích đầu tiên là thắng. Còn sau đó cứ theo

thứ tự trước sau mà xếp hạng.

Có thể thi làm nhiều đợt (nếu đông) rồi chọn dần được những đôi giỏi hơn vào thi đợt chung kết.

5. Luật chơi:

- Chỉ được chèo bằng tay không hoặc mái chèo thống nhất theo quy định.
- Cố chèo theo đường thẳng đến đích. Nếu có chạm và vướng nhau thì không được đẩy, kéo... trũng của bạn lại.
- Trũng nào bị lật, có thể và cần tiếp tục trèo lên và thi tiếp đến cùng.



- Phải chạm đích trong đoạn đích (AB) quy định. Ai ra ngoài là thua, không được tính thành tích, xếp thứ bậc...

Nếu sai phạm các điều 1 hoặc 2 một lần thì nhắc nhở, hai lần thì cảnh cáo (xếp xuống đi một bậc theo thứ hạng đạt được), ba lần bị loại ngay.

6. Đề nghị cải tiến

- Cũng có thể để từng đôi nam nữ trong một trũng, có thể kết hợp tính giờ.

- Có thể cho thi bơi theo lối tiếp sức: lượt đi - chèo, lượt về - bơi.

2. VỀ NHÀ

1. Tên trò chơi: Về nhà (có nơi gọi là mô tê dưới nước).

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên nhi đồng (đã biết bơi, lặn khá)

3. Mục đích chơi: Rèn luyện thêm về kỹ năng bơi lặn và sức khoẻ

4. Cách chơi:

- Ở trong ao hồ (tương đối trong sạch) hoặc một chỗ dưới nước gần bờ sông, biển thoải thoải thì thích hợp với

các em nhỏ hơn. Nếu là chỗ khá dốc thì chỉ hợp với các em lớn và lặn giỏi.

- Chọn một chỗ đặt một hòn đá hoặc cắm một cành lá (nếu có một cái cọc cao càng tốt) để quy định là "nhà".

- Những người khác lừa lúc người rình bắt sơ hở để bơi và thường là lặn về "nhà". Họ có thể phối hợp với nhau đánh lạc hướng người rình bắt bằng nhiều cách.

5. Luật chơi:

- Ai về "nhà", sờ được vào hòn đá hoặc nắm lấy cành cây hoặc cọc là thắng.

- Nếu người bị rình bắt sờ chạm người (hoặc khó hơn là bị tóm cổ hay tóm tay, rờ vào đầu...) thì phải thay làm người rình bắt.

- Khi bị tóm tay... cấm quấy mạnh hoặc đập vào người bắt để hòng chạy thoát, sẽ gây nguy hiểm. Ai phạm luật này sẽ không cho chơi nữa hoặc phạt coi như đã bị bắt rồi.

3. BƠI, LẶN BẮT VỊT

1. Tên trò chơi: Bơi, lặn, bắt vịt

2. Đối tượng chơi: Thanh niên, thiếu niên lớn biết bơi. Thường tổ chức trong ngày lễ tết, lễ hội nhằm vui chơi, giải trí.

3. Mục đích chơi: Rèn luyện khả năng bơi, lặn nhanh nhẹn.

4. Cách chơi:

– Trong một ao nhỏ hoặc một vùng sông nước tương đối sạch có giới hạn thích hợp với thanh niên hoặc thiếu niên dự cuộc chơi, có thả một ít vịt khoẻ (5-10 con). Càng thả ít vịt càng khó.

– Người chơi phải bơi lặn trong vùng giới hạn đó, làm thế nào để khoảng 5-10 phút tóm được một chú vịt. Quá giờ giới hạn thì phải chịu thua, phải lên bờ, để người khác vào. Một lượt có thể hai, ba người cùng chơi thì sôi động hơn.

5. Luật chơi:

Ba người chơi không được phối hợp công khai hoặc bí mật với nhau để bắt vịt.

– Đồng thời không được cản phá nhau. Thí dụ: người này sắp sải tay bắt vịt thì người khác nứu kéo lại, hoặc người nọ lặn về phía các con vịt thì người kia lặn ngang cản đường hoặc đập nước đuổi vịt chạy đi chỗ khác.

– Nhưng từng người chơi có thể đón ý được người khác, lợi dụng việc người kia đuổi, bắt trượt vịt mà đón đầu hoặc chặn sau tóm lấy vịt cho mình.

– Người chơi chỉ được dùng tay bắt vịt, không được dùng dụng cụ gì khác.

4. NHẢY DÂY

1. Tên trò chơi: Nhảy dây

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, cấp 1. Nữ thường chơi nhiều hơn.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục kỹ năng nhảy bật qua vật cản và theo nhịp, sức bật - bền hoặc bật - nhanh (tùy cường độ và tốc độ) cùng sự khéo léo nhanh nhẹn.

4. Cách chơi:

Có hai loại chơi nhảy dây: cá nhân và tập thể

*** Chơi nhảy dây cá nhân:**

Hai bạn chơi thi với nhau. Dùng một đoạn dây thừng dài khoảng 1,5m, chọn chỗ đất bằng phẳng để chơi. Một bạn nhảy, bạn kia đếm số lần. Bạn nhảy trước hai tay cầm hai đầu dây, đưa dây ra phía sau lưng, quay cổ tay cho dây vòng qua trên đầu, văng xuống đất, rồi nhảy hai chân lên để cho dây bật qua phía dưới chân, tiếp tục quay cổ tay để dây quay. Cứ như vậy đến khi nào dây vướng chân thì mất lượt, phải đổi cho bên kia nhảy....

*** Chơi nhảy dây tập thể:**

Bốn bạn chơi chia làm hai đội (cũng có thể nhiều hơn, tùy theo dây dài ngắn nhưng số người phải chẵn), một đội đứng quanh dây, một đội nhảy. Đội đứng quay dây dùng một đoạn dây thường dài khoảng 2 mét (hoặc dài hơn tùy theo số người), hai bạn đứng xa nhau cho dây hơi chùng chậm đất. Dùng tay quay dây liên tục cho chạm đất rồi lên cao, theo chu kỳ đều đặn, thích hợp cho người nhảy. Hai bạn đứng ngoài lựa chiều để nhảy vào sao cho không chạm dây, mỗi lần dây chạm đất thì cũng nhảy lên... Nếu ai chạm vào dây (hoặc bị vướng theo quy định trước) thì cả hai phải ngừng cho hai bạn kia vào nhảy. Cứ thế đổi lượt cho nhau, chơi đến lúc mệt thì thôi.

5. Luật chơi:

- Người nhảy không được chạm dây, bất kể chạm vào chỗ nào của thân người đều bị thua, phải thay bạn khác. Cũng có thể quy định bị vướng dây ngừng lại mới mất lượt nhảy.
- Dây phải liên tục quay đều (không quá nhanh hoặc chậm hoặc bất thường) làm cho bên nhảy có thể chấp nhận. Nếu để dừng lại là bị thua, phải đổi chỗ cho bạn.
- Bên nào nhảy (vừa nhảy vừa đếm) được nhiều lần không chạm dây hơn là thắng.

6. Một số biến dạng của trò chơi này:

- Nhảy chân trước chân sau hay hai chân một.

- Khi nhảy hai tay bắt chéo dây trước ngực (một hoặc hai người).

Nhảy cao để dây quay qua dưới chân hai vòng một lần nhảy.

- Nhảy dây quay từ trước ra sau hoặc ngược lại.

- Vừa nhảy vừa chạy về trước hay lùi sau xem ai nhanh và được xa hơn.

- Thi nhảy xem bên nào cùng vào nhảy được nhiều người hơn.

- Có thể tổ chức trong các cuộc thi mang tính chất hội khoẻ ở cơ sở, xem ai nhảy đẹp, đều, đa dạng hoặc nhảy một mạch được nhiều lần hơn trong một thời gian quy định.

Dù biến dạng thế nào thì vẫn không được để dây vướng vào người. Cần yêu cầu ngày càng cao hơn về kỹ năng, tố chất và sự phối hợp.

5. GIÃ CHÀY MỘT

1. Tên trò chơi: Giã chà một

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, đầu cấp I. Nam nữ cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng nhảy, bật qua chướng ngại và đếm số
- Kỹ năng múa hát tập thể (bài đồng dao)
- Tinh thần tập thể, đoàn kết giúp đỡ lẫn nhau
- Một số hiểu biết sơ khai về nông thôn và nông dân.

4. Cách chơi:

- Trước tiên phải dạy cho các cháu thuộc lời bài hát đồng dao sau đây:

Giã chà một
Hột gạo vàng
Sang chà đôi
Đôi thóc mấy
Giã chà bảy
Đẩy chà ba
Các cô nhà ta
Đi ra mà giã

- Chọn chỗ chơi bằng phẳng, thoáng mát, sạch sẽ. Chia đôi số người chơi thành hai nhóm, mỗi nhóm 6-8 người.
- Nhóm 1 ngồi thành vòng tròn, tay nắm tay nhau, cùng dung đưa theo nhịp hát. Nhóm 2 đi theo vòng tròn

phía ngoài (người trước, người sau, đi xung quanh vòng tròn của nhóm 1). Cả lớp cùng hát bài đồng dao trên.

– Khi cả lớp cùng hát, cô cho bắt đầu chơi. Nhóm 2 cố gắng từng người một nhảy qua tay nắm của hai bạn nào đó ở nhóm 1 để vào trong vòng tròn thì hát câu "giã chày một", một bạn ở nhóm 1 đứng lên rồi hát câu tiếp theo, bạn khác ở nhóm 2 lại nhảy vào rồi hát câu thứ ba, một bạn ở nhóm 1 lại đứng lên và hát câu thứ tư... Cứ thế cho đến khi nhóm 1 đã đứng hết lên thì cả lớp cùng vỗ tay, giậm chân và hát lại câu cuối cùng một lần nữa. Sau đó đổi chỗ cho hai nhóm, trò chơi lại tiếp tục.

5. Luật chơi:

– Cả hai lớp phải thuộc lời bài hát và phải tự đọc câu tiếp theo khi đến lượt mình, không được nhầm lẫn.

– Khi nhảy không được chạm vào các bạn đang ngồi.

– Các bạn ở nhóm ngồi phải luôn nắm tay nhau và đứng đưa (ra trước, về sau theo nhịp). Các bạn ở nhóm đứng phải luôn di chuyển theo vòng tròn phía ngoài để tìm chỗ mà nhảy vào trong.

– Khi hết bài hát mà vẫn còn bạn ở nhóm 1 đang ngồi thì hát tiếp lần hai, đến khi nào không còn bạn nào ngồi thì cả lớp cùng vỗ tay, giậm chân để hát lại câu "Đi ra mà giã". Sau đó đổi chỗ cho hai nhóm, trò chơi lại tiếp tục.

6. Một số điểm chú ý:

- Nhắc các cháu nhảy sao cho không va chạm hoặc giẫm vào tay nhau
- Để chơi được liên tục, bạn này vừa nhảy được vào trong thì hát luôn một câu, vừa dứt thì bạn đang ngồi đứng lên và hát luôn câu tiếp.

6. TRÒ CHƠI "NHẢY Ô"

1. Tên trò chơi: "Nhảy ô", "Nhảy vô".

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, cấp 2 hoặc đầu cấp 3. Nam nữ cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Sức bật bền và sự khéo léo.
- Kỹ năng nhảy lò cò bằng một chân và kỹ năng ném trúng đích.

4. Cách chơi:

*** Chuẩn bị:**

- Hai bạn chơi với nhau, mỗi bạn chuẩn bị một quân cái (có thể là nút bia, hạt gạo, hòn sỏi, viên sỏi nhỏ....).

-- Trên sân vẽ một hình kích thước 1,2 x 3m, rồi chia đều thành 10 ô đánh từ số 1 đến 10.

-- Đánh dấu các vị trí đứng ném "quân cái" ngoài hình vẽ, các đường giới hạn sân chơi một gang tay.

B	1	2	3	4	5	C
						D
A	6	7	8	9	10	E
						F

A: Đứng tung cái

B: Đứng ném ô 10

C: Đứng ném ô 6

D: Đứng ném vào ô 1,2,3,4

E: Đứng nhảy vào ô 10

F: Đứng ném ô 5

*** Bắt đầu chơi:**

-- Hai bạn "oản tù tì" hoặc "xăng xô"... ai thắng được đi trước.

-- Người đi trước cầm quân cái đứng trước ô số 1, ném quân cái vào ô số 1 rồi nhảy lò cò một chân từ ô số 10, lần lượt từng ô, đến ô số 2 thì đứng trên một chân, dùng tay nhặt quân cái lên rồi nhảy lò cò tiếp vào ô số 1, nhảy ra ngoài.

-- Tiếp tục như vậy với ô 2,3,4,5... cho đến ô số 10.

- Nếu ném quân chạm vạch hoặc ném ra ngoài sân hay nhảy lò cò bị chạm vạch... thì phải nhường lượt đi cho bạn. Lần đi sau phải bắt đầu từ ô vừa bị phạm lỗi.

- Ai nhảy xong đến ô thứ 10 thì được quyền "nhận nhà" như sau:

+ Cầm quân cái đứng quay lưng vào sân (ở vị trí ném cái phía trên ô thứ 5 và 6), hai chân đứng rộng bằng vai, lưng hướng chính giữa đường kẻ dọc, dùng tay ném quân cái vòng qua đầu vào các ô. Trúng vào ô nào thì phải nhảy lò cò bằng số lần của ô đó. Nếu ném bị chạm vạch hoặc ra ngoài thì phải nhường lần đi lại cho bạn, đến lần sau ném lại.

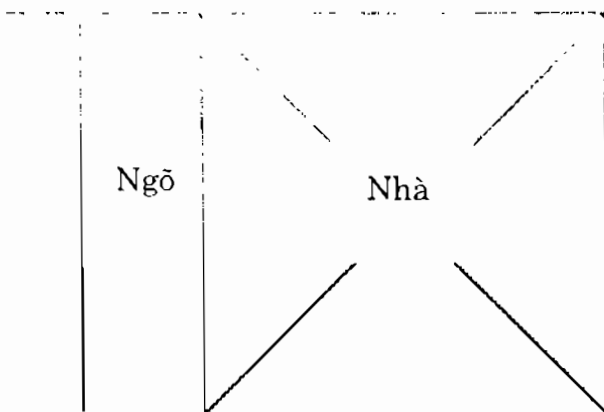
+ Cách nhảy "nhận nhà" là: nhảy từ ô 1, lần lượt đến ô 10 được coi là một lần nhảy. Thí dụ: nếu ném quân cái vào ô số 5 thì phải nhảy 5 lần như trên.

+ Nếu nhảy lò cò bị phạm lỗi là mất lượt đi, nhường quyền lại cho bạn, lần sau phải nhảy lại từ đầu.

+ Khi nhảy đủ số lần quy định thì được quyền ném cái để "nhận nhà". Lại đứng trước vị trí ô thứ 5 và 6, ném vòng qua đầu vào các ô. Trúng ô nào thì được "vẽ nhà" ô đó.

+ Cách "vẽ nhà" như sau: dùng phấn (gạch...) chia ô đó thành 3 phần dọc, "vẽ nhà" vào 2/3 sát phía ngoài. Còn 1/3 sát phía trong kẻ đường giữa sân làm "lối đi".

- Sau khi có "nhà" lại tiếp tục từ đầu để nhận "nhà" thứ hai... Cứ thế, ai nhận được ba nhà trước là thắng.



– Người thắng có thể được người thua công đi một vòng xung quanh các ô rồi hai người lại cùng chơi ván khác.

5. Luật chơi:

– Mỗi người có thể nhảy một lần liên tục từ ô 1 đến 10 để nhận nhà, nếu không phạm vào các lỗi sau:

- + Ném quân cái không trúng vào ô cần phải ném
- + Ném chạm vạch hoặc ra ngoài
- + Nhảy lò cò bị chạm vạch.
- + Bị ngã khi nhảy.
- + Không nhặt được quân cái....

– Nếu phạm vào lỗi trên thì nhường lượt đi cho bạn. Lần sau bắt đầu lại từ ô vừa phạm lỗi.

- Khi đến ô số 5 thì phải đứng chéo góc ô số 10 để ném, đến ô 6 thì phải đứng chéo góc ô số 1, đến ô 10 thì đứng chéo góc ô số 5 để ném. Nếu phạm vào các điều này thì mất lượt đi.

- Khi ném cái để nhận nhà, nếu ném vào đúng nhà của mình thì bị "cháy nhà", mất luôn nhà đó.

Khi nhảy đến nhà của mình thì được "nghỉ" (đứng cả hai chân vào nhà) rồi mới nhảy tiếp. Khi đến nhà của bạn thì phải nhảy vào "ngõ", nếu nhảy chạm vào "nhà bạn" thì mất lượt đi.

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Có thể tạm quy định kích thước sân chơi cho phù hợp với từng lứa tuổi:

+ Cấp 1 : 0,8x2m

+ Cấp 2: 1x2,5m

+ Cấp 3: 1,2x3m

- Học sinh cấp 1 có thể 4 bạn cùng chơi một sân.

- Tùy sức khỏe mà có thể quy định chỉ được dùng một chân trong một lần nhảy, sang lần khác có thể đổi chân khác để nhảy. Ai đổi chân giữa chừng sẽ bị mất lượt đi.

7. NHẢY Ô (Áp-Ga-Ni-Xtan)

Trò chơi của các em trên 6 tuổi. Từ 2 đến 3 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Dụng cụ chơi: một hòn đá tròn

1. Chủ định chơi: Một em đi hết tám phần sân chơi và là người đầu tiên tới được "sa mạc lớn"

2. Cách chơi: các em quyết định thứ tự lượt chơi. Em đầu tiên bắt đầu ném hòn cái tới ô thứ nhất, sau đó nhảy lò cò đến bằng chân trái hoặc chân phải. Nếu nhảy chạm vạch hoặc hòn cái rơi chạm vạch thì em đó bị mất lượt và em tiếp theo được đi. Đến lượt sau, người chơi được bắt đầu từ chỗ mà em đã bị mất lượt. Trừ ô thứ 6, em nào để chạm chân kia xuống đất khi nhảy cũng bị mất lượt và chuyển cho em tiếp theo.

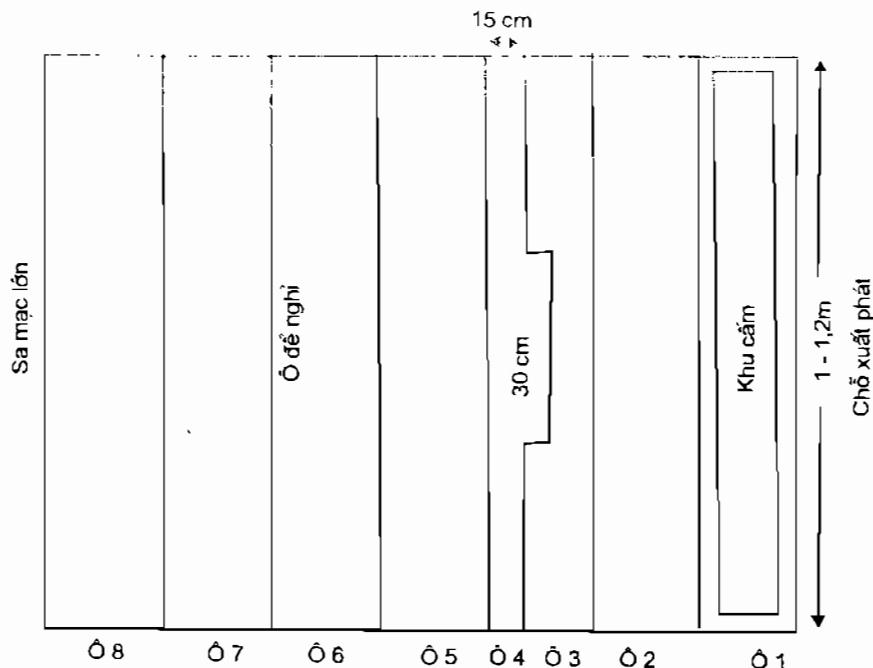
*** Ô thứ nhất**

Người chơi ném hòn cái từ chỗ xuất phát tới ô 1 và nhảy lò cò tới đó. Sau đó em lấy chân sượt hòn cái từ ô 1 về chỗ xuất phát và nhảy lò cò về chỗ đó. Sau khi em đó đã đi xong ô 1, ô này thành "khu cấm" và em nào đặt chân hoặc đáp hòn cái vào ô 1, em đó sẽ bị mất lượt.

*** Ô thứ hai**

Người chơi ném hòn cái từ chỗ xuất phát tới ô 2 và nhảy tới đó. Sau đó em lấy chân sượt hòn cái từ ô 2 về

chỗ xuất phát và nhảy lò cò về đó, tránh "khu cấm" (tức là phải nhảy qua ô 1 cả đi và về).



Kích thước của sân chơi có thể thay đổi tùy theo khoảng đất được dùng. Nhưng dù trường hợp nào bề rộng của ô 4 không thể quá rộng hơn chiều rộng một bàn chân người lớn ở những chỗ hẹp nhất và chiều dài một bàn chân người lớn ở chỗ rộng nhất.

*** Ô thứ ba:**

Người chơi đứng ở chỗ xuất phát ném hòn đá tới ô 3, sau đó nhảy qua khu "cấm" tới ô 2 rồi từ ô 2 tới ô 3 hoặc có thể nhảy thẳng tới ô 3. Sau đó em sượt hòn cái từ ô 3

về ô 2 rồi về chỗ xuất phát. Cũng có thể em sượt thẳng hòn cái về chỗ xuất phát rồi nhảy về qua ô 3 và ô 2 nhưng không được vào "khu cấm".

*** Ô thứ tư:**

Đây là ô khó nhất vì nó rất hẹp, khoảng đất nhỏ so với cử động của bàn chân. Người chơi ném hòn đá từ chỗ xuất phát tới ô 4 và chơi như trước.

*** Ô thứ năm:**

Người chơi ném hòn đá từ chỗ xuất phát tới ô 5 rồi chơi như trước.

*** Ô thứ sáu: (ô để nghỉ)**

Người chơi ném đến ô thứ 6 và chơi như trước. Ô thứ 6 là ô duy nhất để người chơi có thể đặt cả hai chân xuống đất và nghỉ một vài giây trước khi sượt hòn cái trở lại chỗ cũ.

*** Ô thứ bảy và ô thứ tám:**

Người chơi tiếp tục chơi như trước để đi nốt 2 ô còn lại. Sau khi đi xong ô 8, em quay trở lại chỗ xuất phát và sẵn sàng làm cuộc hành trình tới "sa mạc lớn".

Hành trình tới "sa mạc lớn":

Cuộc hành trình này có thể tiến hành bằng hai cách

1. Bịt mắt:

- Người chơi tự bịt mắt bằng hai tay hay bằng khăn.

2. Đuôi con cáo

- Người chơi đi bằng hai tay và một chân, còn chân kia giơ lên trời làm đuôi con cáo.
- Em nào chạm tay hoặc chân lên một vạch lúc đi qua 8 ô để tới "sa mạc lớn" thì bị mất lượt. Em này phải chuyển lượt cho em sau.
- Hình thức nào để đi tới "sa mạc lớn" không do người đi tự chọn mà do người khác kế tiếp lượt đi chọn. Các em có thể nghỉ một vài giây ở ô 6 trong khi tới "sa mạc lớn". Em đầu tiên tới "sa mạc lớn" là người thắng.

8. LÒ CÒ

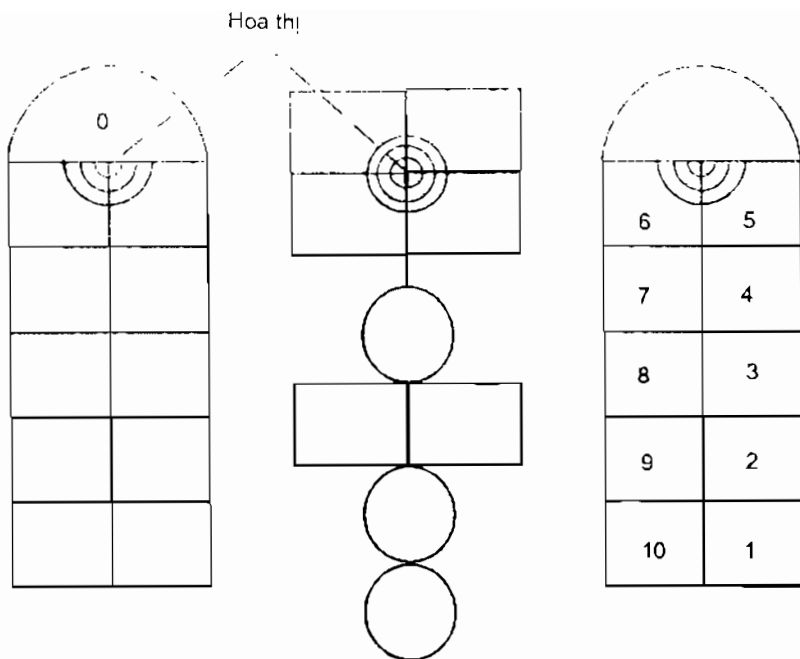
1. Tên trò chơi: Lò cò (có nơi gọi là nhảy ngục)

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng, thiếu niên, nam nữ; có thể chơi từ 2 người đến 4-5 người.

3. Mục đích chơi: Rèn khoẻ chân, dẻo tay và tính kiên nhẫn, biết tận tiện, tích cốp là chính

4. Cách chơi:

Một khoảng trống độ 3m x 5m, có vẽ hình (có thể có hai kiểu chính, hình 1a và hình 1b).



Người chơi phải kiếm một mảnh ngói, gạch nhỏ đặt vuông vắn vừa tay mình cầm ném. Có thể ghé cạnh tròn, mài nhẵn xung quanh càng tốt.

Bắt đầu chơi, mọi người đứng vào vạch đi cái. Cái của ai gần hoa thị nhất thì được đi trước (có khi phải đo kỹ bằng gang tay hoặc cành cây thẳng...). Nếu cùng chạm hoa thị phải tính cụ thể từ điểm tâm O để phân hơn thua. Hoặc nếu thế vẫn chưa phân rõ thì những người ấy phải đi lại.

Động tác chơi chủ yếu như sau:

a. Theo kiểu ô chữ nhật: (Hình 2a)

- Đứng ở vạch ném cái vào ô 1. Nếu cái không chạm vào các vạch bốn cạnh của ô là được.

- Nhảy lò cò từ ô 10, hết ô 6 là nghỉ đứng bằng cả hai chân rồi lại lò cò tiếp, đến ô 1 tìm cách lấy bàn chân đang lò cò nhảy đánh bật hòn cái thẳng ra phía ngoài vạch đứng ném cái, xong rồi nhảy lò cò ra. Nếu đẩy hòn cái không ra được khỏi ô, hoặc sang ô khác hoặc nằm trên vạch hoặc mất thẳng bằng mà ngã (một tay hoặc một chân co phải chạm đất hoặc dẫm vạch) là mất lượt.

- Nếu các em chơi khoẻ và giỏi hơn, đến ô 1 vẫn lò cò nhưng dùng ngón chân cái và ngón chân trở kẹp hòn cái, nhảy hất cao nó lên và dùng tay bắt lấy nó.

- Nếu các em bé yếu hơn thì nhảy lò cò đến ô 2 rồi tìm cách cúi mình xuống nhặt lấy hòn cái (không thả chân kia xuống, không chống tay, không bò ra đất, không với ngã, không chạm vạch).

- Làm động tác tương tự với các ô 2,3.... 8,9,10, kể cả ô vòng trên đầu ô 5 và 6

- Hết ô 10 thì được tậu ruộng: Muốn tậu ruộng, phải đứng ở chỗ hoa thị (không được giẫm vạch), quay lưng lại các ô, tay cầm hòn đá ném vòng qua đầu, rơi xuống ô nào (không vào vạch) thì được lấy ô ấy làm ruộng (sẽ đánh dấu X hoặc gạch, vẽ gì đó tuỳ ý). Nếu ném cái lệch ra ngoài thì mất lượt lần ấy. Còn hòn cái mà nằm vào vạch thì được đi lại.

Ruộng của ai người ấy được nghỉ chân khi lò cò qua đó.

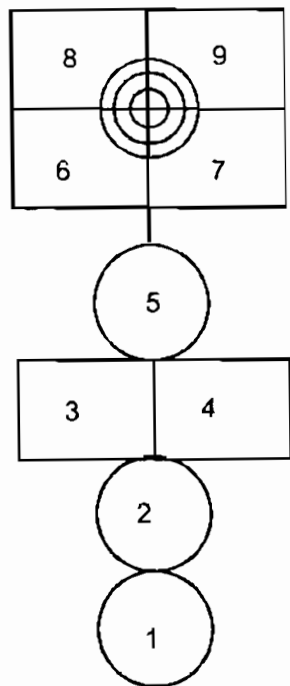
Nếu lần thứ hai tậu ruộng, người ta có thể cố ném cái cho được ô ruộng mới liền với ô ruộng cũ. Chủ ruộng sẽ được nghỉ liên tiếp và lâu hơn.

Còn ruộng của người khác thì mình phải lò cò nhẩy cách qua (mà vẫn không ngã hoặc giẫm vạch). Nếu muốn nghỉ nhờ, phải xin chủ ruộng, có khi phải nộp công (một đám nhẹ hoặc một búng tai). Có thể sau sẽ tính nhiều lần rồi đám, búng một lượt.

b. Theo kiểu ô tròn xen kẽ:
(Hình 2b)

Cách này bớt đơn điệu hơn, vừa sức các em nhỏ hơn. Vì chỉ phải lò cò ở ô tròn, còn được để hai chân ở hai ô chữ nhật. Đến ô 8 và 9 thì nhẩy quay người lại, đổi chân đứng so với trước đó.

Khi tậu ruộng, có thể đứng ở trên các ô 8 và 9 hoặc ở chỗ hoa thị tùy theo thoả thuận.



Hình 2b

9. NHẢY BỊ

1. Tên trò chơi: Nhảy bị

2. Đối tượng chơi: Mọi người đều có thể chơi, nhưng phần đông là thanh thiếu niên, nhi đồng, trong những ngày lễ hội ở một số địa phương đời xưa.

3. Mục đích chơi:

Luyện sức bật, khả năng giữ thăng bằng và phối hợp động tác.

4. Cách chơi:

– Bãi chơi có thể là tròn hoặc vuông, hình chữ nhật tùy theo hình thức thì nhảy trong thời gian quy định hoặc thì xem ai nhanh tới đích trước.

– Người chơi cho cả hai chân vào trong bị cỏi hoặc bao tải tương đối to, sau đó buột thắt miệng bị vừa khít hai cổ chân hoặc trên đầu gối để khi di động phải nhảy từng bước.

– Có thể chơi cùng xuất phát từ một vạch, thì nhảy nhanh xem ai tới đích trước hoặc cùng nhảy tại chỗ trong vòng 5-10 phút theo lệnh chung (gõ trống làm nhịp), ai không ngã thì được giải. Thậm chí biến dạng thành kiểu chơi hai người đấu gà chọi, ai bị ngã là thua.

5. Luật chơi:

– Thống nhất cách thắt miệng bị và mức độ chặt vừa phải. Cần có một người phụ trách thắt miệng bị chung, vô tư, công bằng. Phải chọn cùng loại bị và một loại dây. Bị không rách.

– Có mệnh lệnh chung khi xuất phát nếu chơi nhảy thì đến đích hoặc điều khiển nhịp độ nhảy khi chơi nhảy lâu không ngã.

– Cách chấm cũng tùy hình thức chơi mà xác định, nói chung ai ngã thì bị loại.

6. Đề nghị cải tiến:

Ngày xưa chơi phải có bị. Ngày nay có thể lấy bao tải hoặc khăn vải dài buộc hai cổ chân với nhau (thống nhất cách buộc cho mọi người chơi) rồi chơi "nhảy bị".

10. CHỒNG NỤ CHỒNG HOA

1. Tên trò chơi: Chồng nụ chồng hoa

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo lớn, đầu cấp 1. Nam nữ cùng chơi

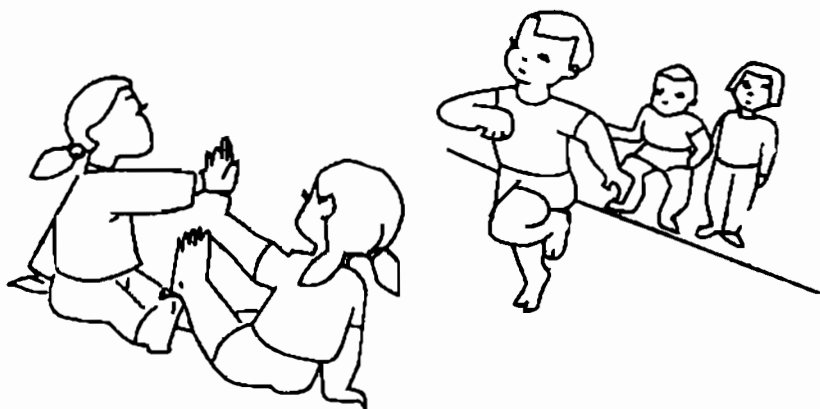
3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

– Kỹ năng chạy, nhảy qua những độ cao khác nhau.

- Sức nhanh, bật và khéo léo.
- Tinh thần tập thể, lòng can đảm và tôn trọng luật chơi.

4. Cách chơi:

- Số người chơi không hạn chế, 4 người chơi một chỗ (một nhóm). Nếu lớp đông thì chia thành từng nhóm 4 người để cùng chơi.
- Sân chơi rộng, bằng phẳng, sạch sẽ.
- Hai người một phe nhảy, hai người một phe ngồi chồng nụ chồng hoa (như hình vẽ). Sau đó đổi nhau.
- Hai người ngồi đối diện nhau, ruỗi hai chân, một bàn chân của người A chồng lên ngón chân của người B (hai bàn chân đều dựng đứng).



... Hai người làm nhiệm vụ nhảy, đứng cách hai bạn ngồi khoảng 5m, từng người một nhảy qua hai bàn chân của hai bạn kia, rồi lại về đứng như ban đầu.

– Hai người ngồi chồng tiếp bàn tay chụm của mình lên ngón chân của bạn ở trên.

– Hai người nhảy lại nhảy qua sang bên kia rồi đứng vào chỗ cũ.

– Hai người ngồi, lại ruỗi thẳng bàn tay của mình chồng lên nhau.

– Hai người nhảy lại nhảy qua.

Cứ thế nhảy và chồng ngày càng cao hơn. Nếu bên nhảy mà chạm vào chân hoặc tay của bên ngồi thì bị thua. Phải vào thay để hai bạn ngồi ra nhảy. Bên nào không bị chạm, vượt qua độ cao hơn là thắng. Bên thua phải công một lần (theo chiều dài 10m vừa chạy để nhảy). Sau đó có thể chơi tiếp ván khác hoặc đổi người.

5. Luật chơi:

– Thứ tự chồng chân, tay là: Đầu tiên hai chân chồng lên nhau, sau đó hai tay nắm chồng lên nhau và cuối cùng là hai tay duỗi thẳng chồng lên nhau.

– Nhảy lần lượt từng người một.

– Bất kể ai trong hai người nhảy chạm vào nẹp hoặc hoa là cả phe đó bị thua, phải vào thay cho hai bạn kia ra nhảy.

- Nếu sau 3 độ cao như đã nói ở trên mà bên nhảy không có ai bị chạm vào thì thắng. Bên kia phải công một vòng (10m).

6. Một số điều chú ý:

- Chọn nơi đất mềm, phẳng, bãi cỏ càng tốt.
- Không được động dậy hay nâng chân hoặc tay lên cao khi bạn nhảy.
- Chú ý nhắc hai bạn ngồi phải hơi ngửa đầu ra sau, tránh bị chân của bên nhảy chạm vào đầu.
- Nếu quy định 3 hoặc 5 ván chơi, bên nào thắng trước 2 hoặc 3 ván là được.
- Nhắc các bạn ngồi phải ruỗi thẳng cả chân và tay khi chồng lên nhau.

11. NHẢY CAO (Miến Điện)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Từ 3 đến 6 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi:

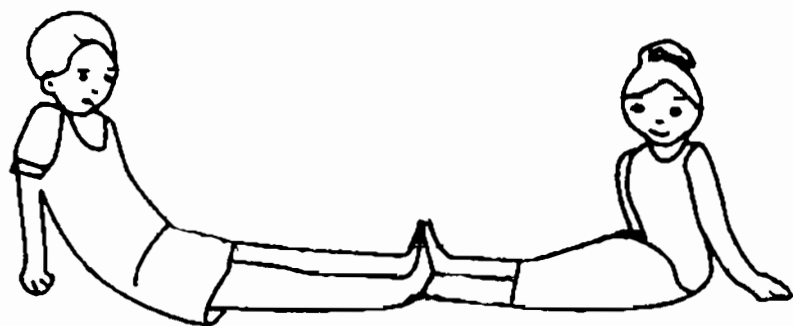
Người chơi nhảy qua được 5 độ cao.

2. Cách chơi:

Hai em được chọn ngồi trên mặt đất để tạo độ cao. Hai em ngồi làm độ cao 1, tất cả các em khác lần lượt nhảy qua. Khi tất cả đã qua độ cao 1, hai em ngồi tạo độ cao 2. Những em khác đã nhảy qua hoặc không nhảy qua độ cao 1 bây giờ lần lượt nhảy qua độ cao 2.

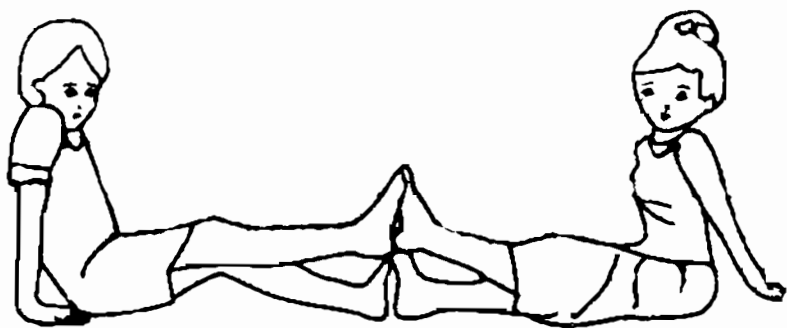
Sau khi mọi người qua độ cao 2, hai em ngồi tiếp tục tạo độ cao 3. Trò chơi tiếp tục như vậy cho đến khi tất cả mọi người đã nhảy qua tất cả 5 độ cao.

Độ cao 1: Hai em ngồi đối diện trên mặt đất, chân duỗi, bàn chân thẳng đứng, gan bàn chân áp vào nhau.



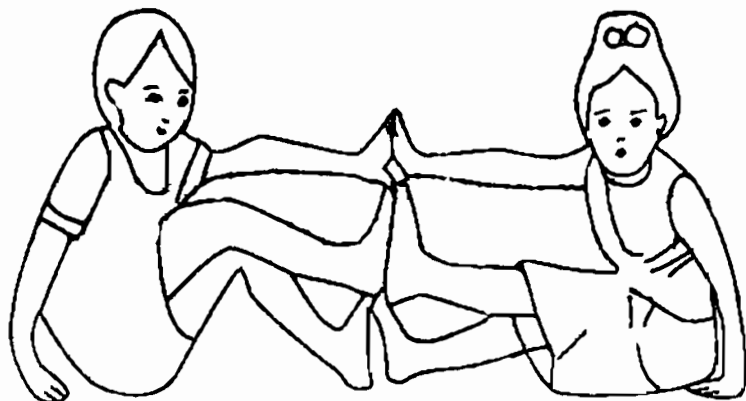
Độ cao 1

Độ cao 2: Hai em ngồi đối diện trên mặt đất, chân duỗi, bàn chân này đặt lên bàn chân kia, gan bàn chân áp vào nhau.



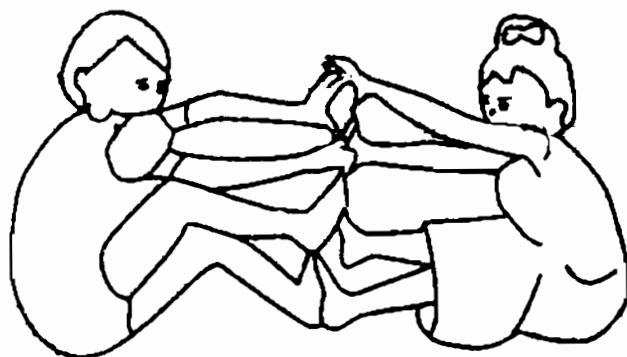
Độ cao 2

Độ cao 3: Vẫn ở tư thế như độ cao 2, mỗi em đặt thêm một bàn tay lên trên bàn chân sao cho ngón tay cái chạm vào ngón chân và ngón tay út dang ra để có gang tay lớn nhất.



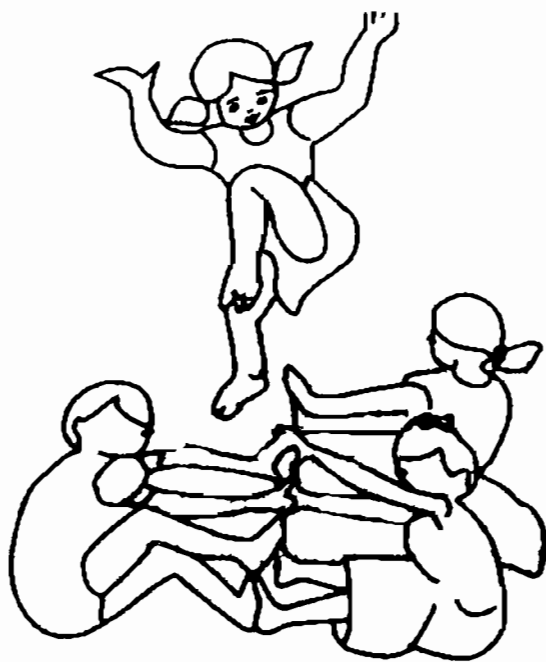
Độ cao 3

Độ cao 4: Giữ tư thế như độ cao 3, đặt thêm một bàn tay nữa lên trên theo kiểu đã trình bày. Nếu cánh tay của hai em này ngắn quá, không đảm bảo an toàn cho những em lớn hơn nhảy qua giữa đầu họ thì chỉ có một em tạo độ cao bằng chân và tay của mình. Em kia đánh dấu độ cao phải nhảy bằng cách giơ tay ra, lòng bàn tay úp.



Độ cao 4

Độ cao 5: Có thêm hai em phụ ngồi xổm bên cạnh hai em làm độ cao, mỗi em giơ một tay ra để lên phía trên đỉnh của độ cao 4 do hai em kia tạo ra.



Độ cao 5

12. HỒ VƯỢT HỒ (Thái Lan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Từ 2 đến 10 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi:

- Những "con hồ" nhảy qua được 5 cái hồ mà không chạm phải hồ.

2. Cách chơi:

Một em được chọn làm hồ và những em khác làm hồ. Em làm hồ làm cái hồ đầu tiên gọi là "hồ nông". Những "con hồ" lần lượt nhảy qua hồ đó.

"Con hồ" nào chạm vào bất kỳ chỗ nào của hồ trong lúc nhảy hoặc không nhảy qua được hồ coi như bị "chết". Em này phải làm hồ. Trò chơi lặp lại. Nếu tất cả các em đều nhảy qua được "hồ nông" em làm hồ sẽ chuyển sang làm "hồ sâu", "hồ nước có đá", "hồ rộng" và cuối cùng là hồ rất rộng.

Trò chơi kết thúc khi tất cả những "con hồ" đều nhảy qua năm cái hồ.

3. Cách tạo năm cái hồ

** Hồ nông:*

Một em ngồi trên mặt đất, duỗi thẳng hai chân ra phía trước, bàn chân này đặt lên bàn chân kia.

** Hồ sâu:*

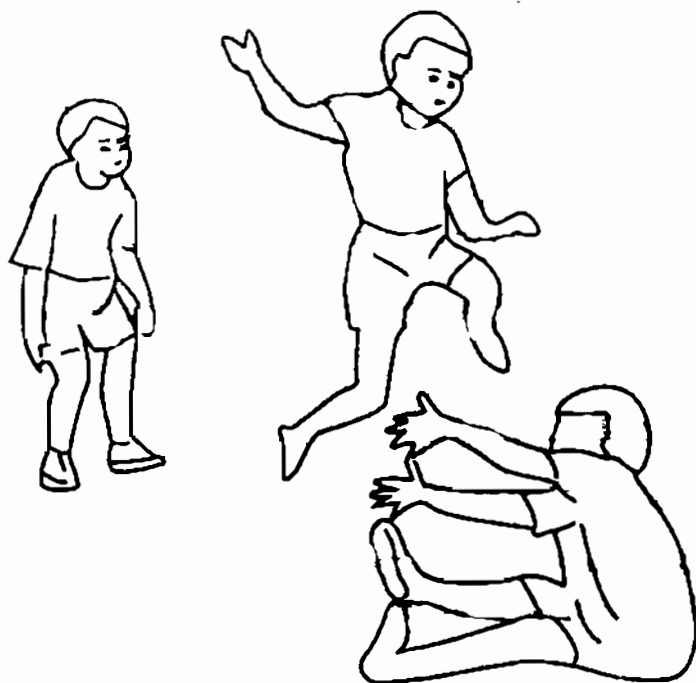
Tư thế như "hồ nông" nhưng thêm hai tay, đặt bàn tay này lên trên bàn tay kia.

** Hồ nước có đá:*

Một em quỳ trên mặt đất, cúi người về phía trước, tay duỗi thẳng, đầu chạm đất.

*** Hồ rọng:**

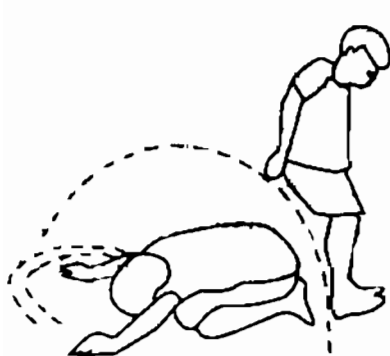
Tư thế như "hồ nước có đá" nhưng chỉ có tay trái duỗi thẳng trước mặt. Tay phải chuyển động từ phía sau lên phía trước tạo ra một phần tư vòng tròn so với vị



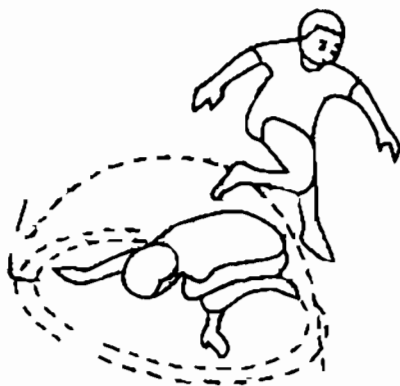
trí thân người. Những "con hồ" nhảy qua trong khi tay em làm hồ đang chuyển động.

*** Hồ rất rộng:**

Tư thế như "hồ rộng" nhưng cả hai tay chuyển về phía sau rồi về phía trước, mỗi tay tạo ra một phần tư vòng tròn so với vị trí thân người. Những "con hồ" nhảy qua khi tay em làm hồ đang chuyển động.



Hồ rộng



Hồ rất rộng

13. CHANH CHÁCH, CHANH CHÁCH

- 1. Tên trò chơi:** Chanh chách, chanh chách.
- 2. Đối tượng chơi:** Học sinh cấp 1, cấp 2 (nam hay chơi nhiều hơn)
- 3. Mục đích chơi:** Góp phần giáo dục

- Kỹ năng nhảy lò cò.
- Tố chất nhanh, mạnh, sức bật và khéo léo.
- Sự phối hợp tập thể, tinh thần đoàn kết và ý thức kỷ luật

4. Cách chơi:

Đây là trò chơi vui, thông qua giải trí để rèn luyện sức khỏe, không mang tính chất thi đấu giữa các bên.

- Người chơi ít nhất là 3, nhiều thì khoảng 7-8 em.
- Các em đứng thành vòng tròn, nắm tay nhau, lưng quay vào trong. Một bạn dùng tay trái đặt lên tay nắm của bạn bên cạnh, bạn này lại dùng chân trái đặt lên chân của bạn vừa rồi. Các bạn khác lần lượt ngoắc chân trái của mình vào hai chân đó như khoá chặt vào nhau.
- Một bạn hô "bắt đầu", các bạn cùng bỏ tay, vỗ tay và hát "chanh chách, chanh chách" theo nhịp nhảy lò cò của chân phải (tất cả cùng lò cò theo một hướng quy định trái hoặc phải), cứ thế cả vòng tròn cùng chuyển động, vừa lò cò vừa vỗ tay và hát hò vui vẻ. Đến khi bị rơi một chân nào đó hoặc ai bị ngã... thì trò chơi tạm dừng để bắt đầu chơi lại.

5. Luật chơi:

- Mỗi người đều dùng chân trái ngoắc vào nhau, tạo thành môi chặt, không bị rơi khi nhảy lò cò.

- Vừa hát, vừa vỗ tay theo nhịp của chân nhảy lò có.
- Chọn một bạn điều khiển chơi. Bạn này phải đặt chân đầu tiên lên tay bên cạnh, thống nhất hướng quay và phát lệnh chơi khi mọi người đã chuẩn bị xong.

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Có thể tổ chức trò chơi này thành trò chơi có tính thi đấu. Chẳng hạn chia đôi người chơi làm hai vòng tròn cùng chơi; vòng tròn nào bị đổ trước là thua. Chơi ba ván, bên nào thắng hai trước là được. Bên thua phải chịu phạt "búng tai". Cũng có thể thi xem bên nào làm đẹp, đều, vòng tròn hơn.

14. DUNG DẶNG DUNG DỄ

1. Tên trò chơi: Dung dặng dung dễ

2. Đối tượng chơi: Trẻ nhỏ, nam nữ cùng chơi

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục tinh thần tập thể, khả năng múa hát tập thể theo lời đồng dao.

4. Cách chơi:

- Dạy cho trẻ thuộc lời bài hát đồng dao:

Dung dăng dung dẻ
Dắt trẻ đi chơi.
Đến ngõ nhà trời
Lạy cậu, lạy mợ
Cho cháu về quê
Cho dê đi học
Cho cóc ở nhà
Cho gà bới bếp.
Xì xà xì xụp
Ngồi thụp xuống đây

– Bốn năm đứa trẻ thành một nhóm chơi, nắm tay nhau thành hàng ngang, vừa đi vừa hát, tay vung ra trước, về sau theo nhịp bài hát. Đến câu cuối cùng tất cả ngồi thụp xuống. Sau đó lại đứng lên đọc lại từ đầu và chơi tiếp đến khi mệt, chán thì thôi.

5. Luật chơi:

– Trẻ phải thuộc lời bài đồng dao, hát theo nhịp vung tay. Thí dụ "Dung" thì vung tay trước, "Dăng" thì vung tay ra sau...

– Đến câu cuối cùng, tất cả phải cùng ngồi xuống thật nhanh thật đều.

Đây là trò chơi đơn giản dành cho trẻ mẫu giáo bé là chính.

15. XỈA CÁ MÈ

1. Tên trò chơi: Xỉa cá mè.

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, đầu cấp 1, nam nữ cùng chơi. Chơi tập thể khoảng 8-10 bạn.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng đếm số và hát đồng dao theo nhịp
- Tính tập thể, kiên trì...
- Hiểu biết về một số con vật và con người trong xã hội.

4. Cách chơi:

- Trước tiên dạy hát tập thể để thuộc bài hát đồng dao:

Xỉa cá mè

Đè cá chép.

Chân nào đẹp.

Đi buồn men

Chân nào đen

Ở nhà làm chó làm mèo.

– Rủ khoảng 8-10 bạn cùng chơi trên sân sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.

– Tất cả các bạn đứng thành vòng tròn, quay mặt vào trong, chìa tay phải ra phía trước. Cử một bạn ở trong vòng tròn, vừa đi vừa hát (đọc) bài hát trên và đập vào tay phải của các bạn theo nhịp bài hát (mỗi từ đọc lên, đập vào một tay của bạn). Đến từ "mèo" rơi vào tay ai thì bạn đó phải làm "chó" hoặc "mèo", từ "men" rơi vào tay ai thì bạn đó làm người đi buôn men.

– Người đi buôn men đứng ngoài vòng tròn, các bạn khác (cả "chó" và "mèo") cùng ngồi xuống theo vòng tròn, nắm tay nhau tạo thành hàng rào để giữ nhà.

– Người đi buôn men đi xung quanh vòng tròn, vừa đi vừa hỏi: "Ai mua men không?". Các em giữ nhà đồng thanh đáp: "Có". Người đi buôn men cố đi nhanh để tìm chỗ nào mà người giữ nhà không nắm tay nhau để "vào" nhà (vào trong vòng tròn), các người giữ nhà phải cố giữ chặt tay nhau, "chó" và "mèo" phải sửa "gâu gâu" và "meo meo", cố ngăn không cho "lái buôn" vào nhà mình. Nếu họ vào được thì cả nhà bị thua, trò chơi lại tiếp tục ván khác, chơi từ đầu.

5. Luật chơi:

– Tất cả các bạn cùng chơi phải thuộc lời bài đồng dao.

– Các bạn nào làm "chó", "mèo" phải thường xuyên bắt chước "gâu gâu", "meo meo" để trò chơi thêm sôi nổi.

- Người đi buôn chỉ được vào trong vòng tròn khi một chỗ nào đó trong "hàng rào" bị thủng (hai bạn đó không cầm tay nhau) nhưng không được "xé rào" (tức là giằng tay bạn ra)

- Không được nhảy qua "hàng rào"

- Nếu sau 3-4 phút mà không vào được nhà thì phải thay người (chỉ định hoặc tự nguyện), chơi lại ván khác.

6. Một số điều chú ý:

- Trước khi chơi, cô nên giải thích rõ cho các cháu về các vật nuôi (cá, chó, mèo) và người đi buôn; nhắc các cháu phải giữ nhà cho chắc, không để người lạ vào...

- Có thể cải tiến: Khi ngồi làm hàng rào, các cháu tay nắm tay nhau cùng vung vẩy ra trước, ra sau và cùng hát bài đồng dao. Đến câu cuối cùng thì bạn làm "chó" sửa "gâu gâu", bạn làm "mèo" kêu "meo meo" vài lần, sau đó cả nhóm hát lại bài đồng dao.

16. ĐI VÒNG

1. Tên trò chơi: Đi vòng

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng, thiếu niên, thường là nam, chơi từng người hoặc từng đội.

3. Mục đích chơi: Rèn luyện khéo tay là chính, phần nào là sức bền (nếu di động trên cự ly dài).

4. Cách chơi:

Mỗi người có một cái vòng và một cái que đi vòng. Vòng tròn đường kính thường từ 20-30cm đến 50-60cm. Có thể là vòng tre (cạp rổ, cạp thúng...còn lại), có thể là vòng sắt (vành xe đạp cũ các cỡ...). Que đi vòng cũng có thể bằng tre hoặc bằng sắt nhỏ, dẹt hoặc tròn tùy theo kiểu vòng, dài hay ngắn tùy theo người chơi thuận tay dùng. Có nơi đóng một móc sắt nhỏ để tiện móc và điều khiển vòng lăn.

Hình thức chơi đơn giản nhất là mỗi người phải dùng que điều khiển vòng lăn hết một đoạn đường nào đó mà không đổ.

Mối đầu chỉ là một đoạn đường bằng phẳng và tương đối rộng thẳng tắp. Khó hơn là một đoạn đường gồ ghề, có khi có hố phải tránh, hẹp và uốn khúc vòng vèo. Có thể chơi lần lượt từng người đi vòng hoặc chơi xếp hàng đôi, hàng ba.... đồng loạt khởi hành, xem ai hoàn thành trọn vẹn. Cao hơn, có thể thi xem ai nhanh nhất mà vẫn không bị đổ vòng giữa đường.

5. Luật chơi:

– Khi vòng đã bị nghiêng nghiêng trên đường đi, vẫn phải dùng tay điều khiển que đi vòng đẩy khéo cho

vòng đứng thẳng lại mà lần tiếp. Cấm không được dùng tay kia (vẫn bỏ không) đẩy và điều chỉnh vòng khỏi đó.

– Nếu cùng đi, phải giữ đường của mình, không được lấn sang phạm vi của người khác. Nếu sang đường của người khác và đâm đổ vòng của bạn thì phải phạt (như không cho chơi tiếp). Bạn kia được đi lại.

17. CÀ KHEO

1. Tên trò chơi: Cà kheo

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên (chơi ít hoặc nhiều người cũng được)

3. Mục đích chơi: Rèn tập khéo chân khéo tay, giữ thăng bằng trong vận động và sự mạnh dạn.

4. Cách chơi:

Làm cà kheo sẵn thích hợp với mình. Lấy hai đoạn tre hoặc vầu chắc chắn, đều nhau, cao độ ngang đầu mình (mức cao thấp còn tùy khả năng và quy định). Trên mỗi đoạn tre, cách đất khoảng 30-50cm, đóng một then ngang để làm chỗ đặt chân cho chắc chắn. Ai giỏi thì có thể đóng then ngang cao hơn mặt đất nhiều hơn.

Người đi cà kheo giỏi có thể tham dự nhiều trò chơi như:

Chạy thi bằng cà kheo, bịt mắt bắt dê (đi trên cà kheo)... Chơi trên đất phẳng, mềm (nhất là với người mới tập đi).

5. Luật chơi:

- Trước hết, cà kheo phải cao cao sàn sàn nhau sao cho khi chơi chạy thi được công bằng và vui.
- Tùy theo hình thức trò chơi, có cách tính thắng, thua cho thích hợp như chạy thi (hoặc leo dốc, xuống dốc...) cùng trên một đoạn đường thẳng hoặc vòng vào khúc khuỷu. Cứ ai đến đích trước là thắng. Có thể có tính điểm phụ: ai ngã cà kheo ít hơn thì được thắng điểm.
- Cấm dùng cà kheo gây cản trở, ngáng nhau.

6. Đề nghị cải tiến:

- Để giảm bớt phần nguy hiểm của trò chơi, nhất là đối với các em nhỏ, nên chọn cách chơi cho phù hợp (độ khó, sân...)
- Nên tổ chức các em nhỏ chơi những hình thức vận động ít mất sức: Thi đi đều bằng cà kheo (3 hoặc 4 em một lượt), xuống sông (bước về phía trước một bước) lên bờ (lui về sau một bước), nếu nghe hô "xuống bờ" hoặc "lên sông" thì đứng im (ai nhúc nhích là thua...). Hoặc chơi thi đi cà kheo êm nhẹ qua đàng sau đôi phương (giả vờ làm lính canh) mà không bị phát hiện

Nhưng đối với một số em đã đi cà kheo giỏi, nên nâng yêu cầu cao hơn. Thí dụ thi nhảy xa bằng cà kheo (cùng đứng ở một vạch ngang, nhảy chụm chân một bước hoặc hai ba bước, ai xa hơn là thắng).

18. BẬP BÈNH

1. Tên trò chơi: Bập bênh hay đi cầu khỉ

2. Đối tượng chơi: Chủ yếu là nhi đồng, thiếu niên. Có thể cả thanh niên

3. Mục đích chơi: Qua vui chơi, giải trí mà giáo dục khả năng giữ thăng bằng, sự mạnh dạn.

4. Cách chơi:

Có hai loại bập bênh: trên nước và trên cạn

Bập bênh (cầu khỉ) trên nước là một thanh gỗ hoặc một, hai cây tre to bên, ghép lại và được bắc qua một con mương, kênh, suối (có bề ngang khoảng 5-10m). Những người chơi (mặc quần đùi, phải biết bơi nhất định) lần lượt một mình đi qua cầu rồi trở lại. Xem từng đội hoặc từng người nào đi được nhiều lần nhất. Ai bị ngã xuống thì tự bơi vào bờ, chờ đến lượt sau và được tính đoạn đi được cho đến chỗ bắt đầu ngã.

– Bập bênh trên cạn có thể làm bằng cây tre hoặc gỗ cứng (có mức trơn, phẳng thích hợp) bắc qua một đoạn dưới có đất, cát xốp. Cách chơi cũng đại thể như trên.

5. Luật chơi:

– Chỉ được từng người đi về để tính đoạn đi cho dễ, đỡ bị ảnh hưởng nhau và đảm bảo an toàn.

– Người xung quanh có thể reo hò, hò dọa, pha trò... cho thêm vui, thử thách sự trấn tĩnh của người đang đi

6. Đề nghị cải tiến:

– Có thể làm bập bênh trên cạn được treo trên giá sao cho có thể đu đưa.

– Trong những ngày hội vui, có phần thưởng, có thể bơi bùn trơn (hoặc một thứ tương tự) để thi xem ai đi được nhiều lần hơn. Phần nào giống như trò chơi leo cột mỡ.

19. CỜ CHÂN CHÓ

1. Tên trò chơi: Cờ chân chó

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng, thiếu niên nhỏ (hai người một bàn)

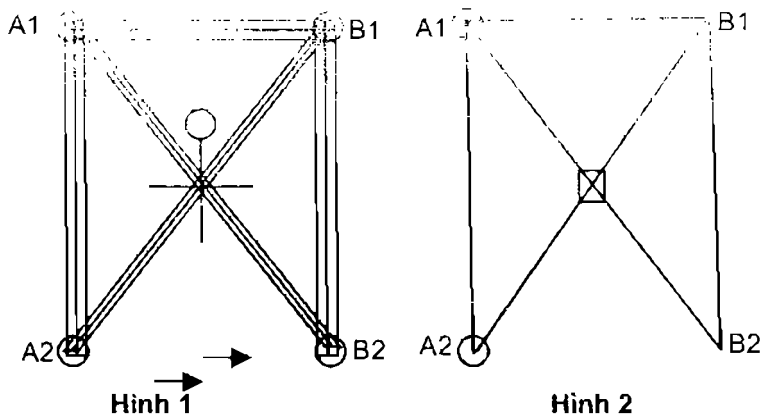
3. Mục đích chơi: tập tính toán trong một hình thức vui chơi tương đối đơn giản (thế cờ, nước cờ)

4. Cách chơi:

– Chọn một chỗ ngồi thích hợp (bờ dề, gốc đa, sân trường, thềm nhà, bãi biển...) cho hai người chơi, chú ý cho sạch sẽ. Bàn cờ vẽ trên đất, nền gạch hay trên giấy to vừa đủ (hình 1)

– Mỗi bên chỉ có hai quân (vị trí đầu tiên như hình 1). Quân cờ có thể tùy ý người chơi: Hai mẫu gạch hoặc đá hay hai mẫu que.... Cốt sao cho người chơi không nhìn nhầm hoặc đi nhầm quân của đối phương.

– Sau khi "oẳn tù tì" xem ai được đi trước, hai bên lần lượt đi quân. Mỗi người chỉ được đi một trong hai quân của mình và đi một nước, theo một cạnh của hình vuông bàn cờ (trừ một cạnh để trống theo hình vẽ là A_2B_2), hoặc theo nửa đường chéo (theo hình vẽ là A_1O ; A_2O hoặc B_1O , B_2O) với điều kiện chỗ mình định đi quân tới còn để trống, không có quân nào ở đó ngoài hai điều kiện trên, có thể đi quân theo hướng nào, chiều nào của ba cạnh bàn cờ và bốn nửa đường chéo của bàn cờ đều được cả. Đi quân đến khi nào một bên bị hãm vào thế không thể đi một quân nào của mình cả (xem hình 2) là ván cờ kết thúc (bên A thua).



5. Luật chơi:

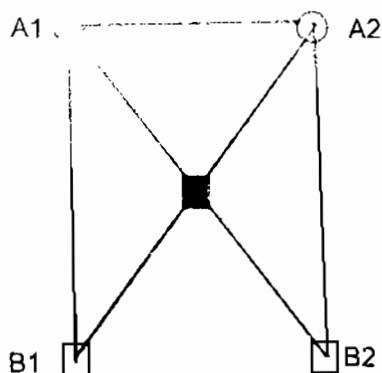
Bên đi trước bắt buộc không được đi quân ở góc có cạnh trống (theo hình vẽ là A_2 hoặc B_2). Như thế ván cờ sẽ kết thúc ngay.

- Đã cần quân nào là phải đi quân ấy, không được thay đổi.
- Đã đặt quân cờ xuống chỗ nào rồi, không được xin thay đổi.

6. Đề nghị cải tiến:

a. Bày quân lúc đầu có thể thay đổi (hình 3). Như thế bên nào được đi trước sẽ không thể kết thúc ván cờ ngay, mà hai bên phải chọn thế cờ, đánh thắng lâu hơn.

b. Thêm luật: Mỗi bên không được đi một quân hai lần liên tiếp, nếu quân kia chưa bị tắc hết đường. Như thế bàn cờ sẽ có nhiều nước đi linh hoạt hơn.



Hình 3

c. Có thể tổ chức đấu loại dần (phân tổ, bốc thăm) hoặc lần lượt gặp nhau tất cả (theo cách tính điểm: thắng - 2 hoà -1, thua - 0) để cuối cùng xác định người vô địch.

Ở trình độ cao, có thể quy định thời gian nghỉ cho mỗi nước đi (khoảng 5-10 giây chẳng hạn).

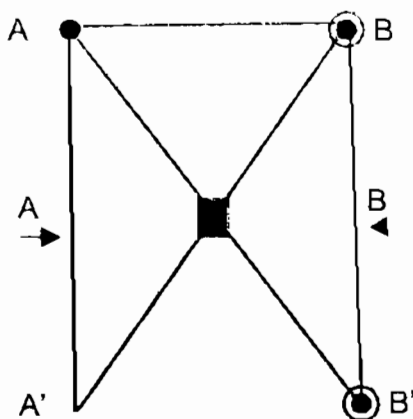
20. CỜ ĐI ĐƯỜNG

1. Tên trò chơi: Cờ đi đường.

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, đầu cấp 1. Nam nữ cùng chơi. Hai người chơi với nhau.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục trí lực, sự nhanh trí, phán đoán và cũng để giải trí

4. Cách chơi: Bàn cờ như hình bên. Vẽ trên bàn, giấy hoặc trên đất, gạch...



– Mỗi bạn chuẩn bị hai quân cờ khác nhau, có thể là sỏi, nút bia, hạt gạo.... và dàn quân theo sơ đồ trên. Mỗi bạn ngồi một bên bàn cờ.

– Dùng trò "oẳn tù tì" để xác định người đi trước. Người này nhắc một quân của mình để đi một bước, đi vào chỗ trống hoặc ăn quân của bạn, sau đó bạn kia được đi, rồi lại đổi lại, cứ thế cho đến khi ai ăn hết quân của bạn trước là thắng, hoặc ai không còn đường đi nữa là thua.

5. Luật chơi:

Mỗi lần từng người chỉ được đi một quân, một bước theo đường kẻ. Không được đi nhảy qua quân khác.

21. CỜ TAM GIÁC

1. Tên trò chơi: Chơi cờ tam giác

2. Đối tượng chơi: Học sinh cuối cấp 1, đầu cấp 2, nam nữ cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Chủ yếu rèn luyện về tư duy hình học, tính kiên trì, khả năng phán đoán và linh hoạt.

4. Cách chơi:

– Hai bạn chơi với nhau. Mỗi bạn cầm phấn hoặc bút. Chơi trên giấy trắng hoặc bảng đen, trên sân trường, nền nhà... Trên mặt bằng đó đánh dấu những điểm bất kỳ.

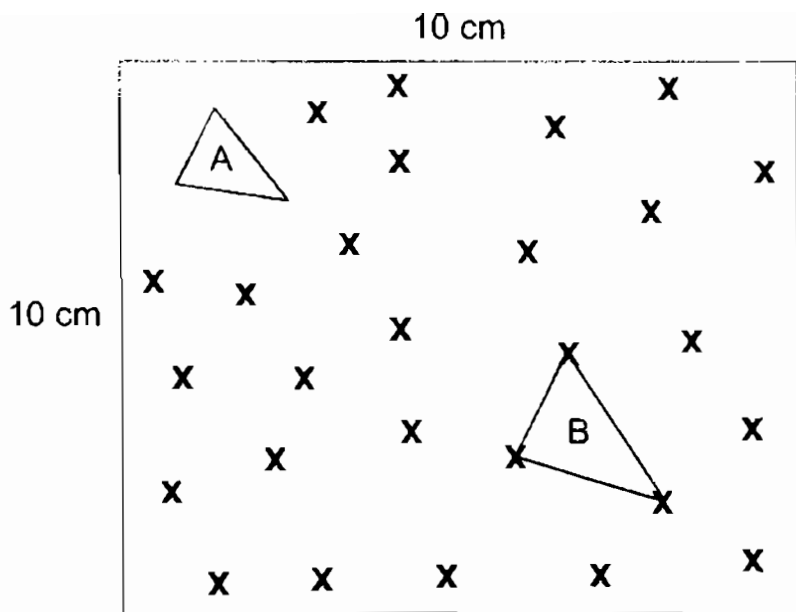
– Một bạn đi trước dùng bút nối hai điểm bất kỳ trên sân chơi, rồi chuyển lần đi cho bạn kia. Bạn này lại dùng bút nối hai điểm bất kỳ, rồi lại chuyển lần đi cho bạn kia... Cứ thế chơi sao cho ai nối được thành một tam giác mới thì được "ăn", tự đánh dấu của mình vào tam giác đó rồi chơi tiếp. .. Đến khi nào tất cả các điểm có sẵn đã được nối hết thì kết thúc ván chơi. Mỗi người tự đếm số tam giác của mình. Ai nhiều hơn là thắng.

5. Luật chơi:

- Mỗi bạn chỉ được "đi" từng lần luân chuyển nhau.
- Mỗi lần đi chỉ được vạch một đường thẳng nối hai điểm chấm bất kỳ có sẵn trên hình vẽ lại với nhau, nhưng không được cắt qua những đường đã kẻ.
- Đường nối của ai tạo thành tam giác thì coi như được ăn. Tự họ đánh dấu vào giữa tam giác đó để nhớ.
- Mỗi tam giác được tính là "ăn" khi có ba cạnh và ba góc khép kín.
- Ai được nhiều tam giác hơn thì thắng.

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Có thể in hàng loạt giấy chơi (bàn cờ bằng giấy) có sẵn những điểm chấm để các em chơi được nhanh và thuận tiện.
- Tờ giấy chơi nên có kích thước 10 x 10cm với 30 điểm chấm.
- Có thể quy định: Mỗi người chơi dùng một màu mực, màu phần khác nhau để dễ quan sát.
- Người chơi mới có thể mời bạn khác làm trọng tài. Còn khi chơi thạo thì hai người tự chơi với nhau



22. CỜ LÚA NGÔ

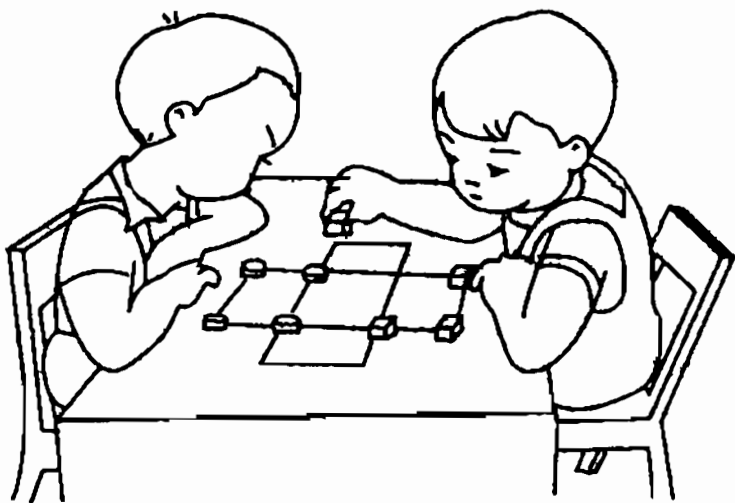
1. Tên trò chơi: "Cờ lúa ngô" hoặc "Kim, Mộc, Thuỷ, Hoả, Thổ"

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, cấp 1, cấp 2, nam nữ còn nhỏ tuổi có thể cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Đây là trò chơi trí tuệ, chủ yếu góp phần giáo dục khả năng tính toán đúng các "bước đi".

4. Cách chơi:

- + Chuẩn bị:
 - Một bàn cờ, 8 quân cờ (4 trắng, 4 đen hoặc 4 hạt gạo, 4 hạt vãi...).
 - Dàn quân theo hình vẽ



- + Cách chơi:
 - Hai người chơi ngồi đối diện qua bàn cờ. Dùng trò "oản tù tỳ" để chọn bạn "thắng" được đi quân trước.
 - Mỗi bên được đi một quân của mình, đi theo đường kẻ, vừa đi vừa đọc "lúa, ngô, khoai, sắn, đỗ" hoặc "kim, mộc, thủy, hỏa, thổ" (mỗi bước đi đọc một từ). Đi

cả 5 bước mà bước cuối cùng nếu có quân của bạn thì được "ăn" quân đó. Bỏ quân đó của đối phương ra ngoài, đặt quân của mình vào chỗ đó và đổi lượt đi cho bạn. Bạn kia lại nhắc một quân của mình đi theo hình vẽ... Cứ thế cho đến khi bạn nào bị bắt hết quân trước thì bị thua một ván. Sau đó lại dàn quân lại, chơi ván khác. Ai thắng ván trước thì được đi trước ván sau.

5. Luật chơi:

Mỗi người đi một lần, luân phiên nhau đến khi một bạn bị hết quân.

- Mỗi bước đi phải đọc lần lượt các từ như đã nói ở trên. Chỉ được đi vào chỗ không có quân. Nếu gặp chỗ có quân thì phải dừng lại đổi lượt đi cho bạn kia.

- Nếu đi được cả 5 bước, mà bước cuối cùng có quân của bạn thì mới được ăn. Bỏ quân đó ra ngoài, đặt quân mình vào chỗ đó và đổi lượt đi cho bạn.

- Không được đi vượt qua chỗ có quân.

6. Một số điều cần cải tiến:

- Nên sản xuất bàn cờ bằng gỗ và các quân chơi bằng gỗ, sơn các màu khác nhau. Có thể làm quân chơi thành hình con cá, con ngựa, con gà... Để trò chơi thêm hấp dẫn.

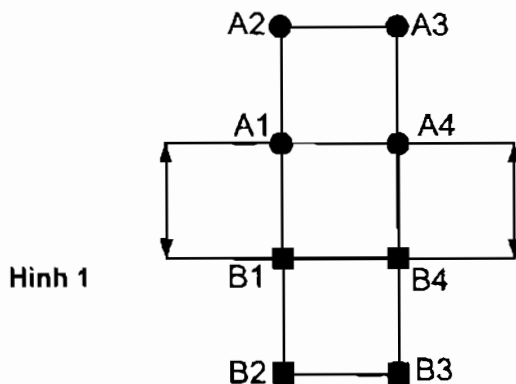
- Nếu ai đi sai, "ăn gian" sẽ bị phạt: Mất lượt đi hoặc mất một quân chơi (hai bên phải tự giác hoặc có trọng tài).

- Có thể quy định chơi 3 hoặc 5 ván, ai thắng trước 2 hoặc 3 ván là coi như thắng cả cuộc.

23. CỜ NGŨ HÀNH

- 1. Tên trò chơi:** Cờ ngũ hành. Còn có thể gọi là "Kim, Mộc, Thủy, Hoả, Thổ" hoặc "Cờ lúa ngô"
- 2. Đối tượng chơi:** Thiếu niên nhỏ
- 3. Mục đích chơi:** Tập chơi tính toán đơn giản (trong phạm vi từ 1 đến 5) và giải trí.
- 4. Cách chơi:**

Bàn cờ vạch trên đất, trên nền nhà hoặc trên giấy (hình 1)



Hai bên, mỗi bên có 4 quân, mới đầu trình bày như hình 1. Mỗi cạnh hình vuông là một bước.

Có thể "oản tù tỳ" để xác định bên nào đi trước. Nếu người chấp thì cho đối phương đi trước.

Đến lượt người nào, người ấy được đi một quân theo đường vạch trên bàn cờ. Tay đi quân cờ, miệng nói: "Kim, Mộc, Thủy, Hoả, Thổ"; bao giờ điểm xuất phát cũng là "Kim", có thể chỉ đi một bước (kim, mộc) hoặc 2,3,4 bước tùy ý. Nếu đến "thổ" mà đứng chỗ quân bên kia thì được ăn quân ấy. Đến lượt mình đi, ngoài việc tính toán tìm cách ăn quân của bên kia, còn phải tính trước xem nên dừng lại ở chỗ nào để tránh bị người ta ăn (đứng vào "tử địa").

Ván cờ sẽ kết thúc khi một bên ăn hết bốn quân của bên kia.

5. Luật chơi:

1. Phải đếm thật thà và chính xác. Đứng đến "Thổ" mà gặp quân của đối phương mới được ăn (bước thứ 5).

2. Khi đi quân mình, phải đập đập nhẹ rõ từng bước bên vạch bàn cờ và nói to đủ nghe.

3. Có thể kiểm tra lại các bước đi của bên kia trước khi đi quân của mình.

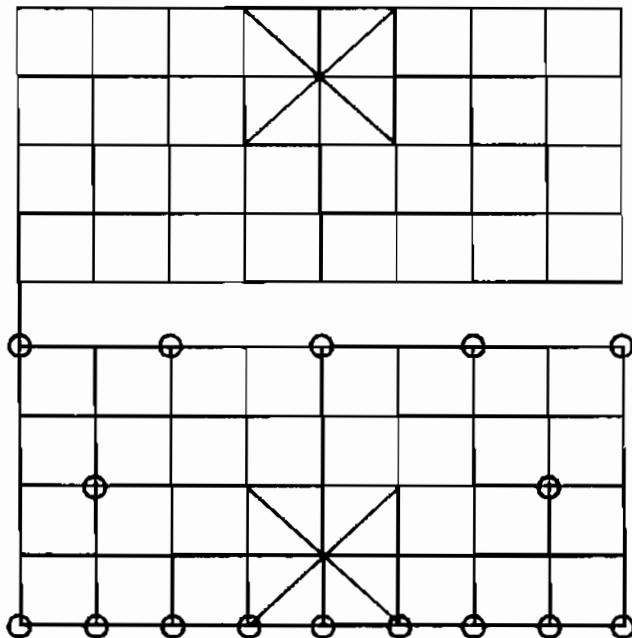
4. Với trình độ cao, có thể giới hạn thời gian suy tính cho mỗi bước đi (khoảng 5-10 giây chẳng hạn).

24. CỜ NGƯỜI

1. Tên trò chơi: Cờ người

2. Đối tượng chơi: Mọi người đều có thể chơi, nhưng phần đông là người lớn.

3. Mục đích chơi: Vừa nghỉ ngơi giải trí, vừa rèn luyện trí lực.



Hình 1

4. Cách chơi:

- Có bàn cờ người (Hình 1)
- Có hai bên quân, mỗi bên 16 quân: 1 tướng, 2 sĩ, 2 tượng, 2 mã, 2 xe, 2 pháo và 5 tốt.
- Mỗi quân phải đi đúng cách quy định.
- Khi bắt đầu có thể thoả thuận nhường nhau cho ai đi quân trước. Đến các ván sau, ai được sẽ đi trước. Mỗi người đến lượt mình chỉ được đi một quân theo đúng quy định.
- Nếu đi quân vào một vị trí mà quân đối phương có thể đi tới thì có thể bị ăn (mất quân đó)
- Tướng có thể bị đối phương chiếu bằng nhiều cách (xe, pháo, mã, tốt). Tướng bị chiếu phải chạy đi vị trí khác, hoặc dùng quân khác của mình để đỡ (vô hiệu hoá nước chiếu). Không thể chống được là thua.

5. Luật chơi:

- Đã cầm đến quân nào là phải đi quân ấy, không được bỏ xuống, đi quân khác. Đã đi nước nào là thôi, không được đi lại nước khác.
- Không được đi lại hai lần một nước liên tiếp.
- Không được nghĩ lâu quá quy định (trong thi đấu chính quy định).
- Có nhiều cách đấu loại như trong thể thao, thậm chí chấp, để cuối cùng xác định người được giải.

*** Tham khảo:**

1. Hội hè một số vùng ở ta có chơi cờ người trên sân. Mỗi quân bài có cán dài do một người, thường là các cô gái đẹp cầm. Khi đi quân nào phải có người xướng to lên, gõ trống cho làng biết và người phải di chuyển. Như vậy càng sinh động, vui hấp dẫn hơn.

2. Trường hợp đặc biệt, hai người vừa đi đường vừa có thể tưởng tượng ngồi trước một bàn cờ và đi các quân, các nước theo trí nhớ. Như vậy trí tưởng tượng, trí nhớ phải rất cao.

25A. CỜ HÙM

1. Tên trò chơi: Cờ hùm

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên (hai người một bàn)

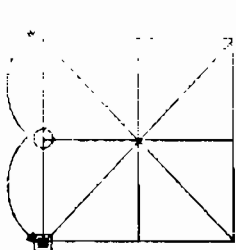
3. Mục đích chơi: Chơi tập tính toán và giải trí

4. Cách chơi:

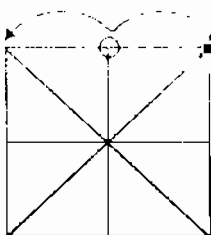
Mỗi người giữ hùm (chỉ có 1 quân) một bên giữ trâu (15 trâu)

Bàn cờ vẽ trên đất, nền nhà hoặc giấy.

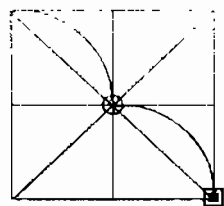
Bày quân lúc đầu như hình 1.



Hình 2a

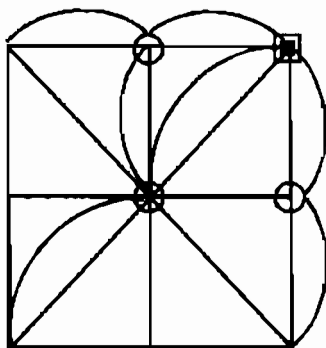


Hình 2b



Hình 2c

Người giữ trâu phải cẩn thận tính các nước hùm sẽ đi và dồn trâu sao cho không có quân nào bị "hở lưng" để hùm nhảy vô được.

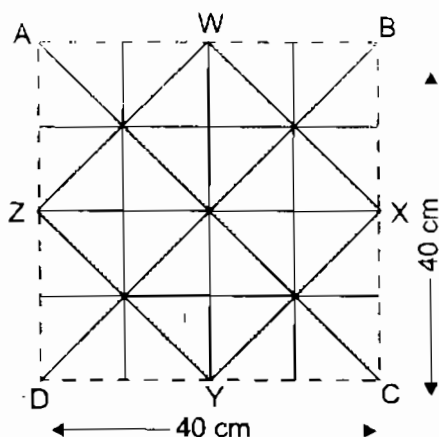


Hình 3

Ván cờ sẽ kết thúc nếu:

1. Hùm ăn hết trâu.
2. Trâu vây kín hùm (hình 4a, 4b).

*** Cách làm bàn cờ:**



I. CÁCH THỨ NHẤT

Lấy một tấm bảng gỗ hay tấm bìa hình vuông mỗi cạnh 40cm. Chia các cạnh thành những khoảng cách 10cm, sau đó nối những điểm đó lại theo đường dọc và đường ngang. Nối đường chéo AC, BD. Nối các điểm giữa của bốn cạnh bằng các đường WX, XY, YZ, ZW.

Kiểm lại tấm bảng có 25 giao điểm, đó là điểm gặp nhau của hai hay nhiều đường.

(Nếu thích có thể dùng những hình vuông nhỏ hơn, mỗi cạnh 30cm hoặc 20cm)

II. CÁCH THỨ HAI

Lấy một hình vuông bằng giấy.

Bước 1: Gấp đôi

Bước 2: Lại gấp đôi theo chiều dài.

Bước 3: Lấy hai đỉnh gấp lại tạo thành một tam giác.

Bước 4: Giữ nguyên đỉnh, gấp đôi tam giác lại theo cạnh đáy.

Bước 5: Giữ nguyên đỉnh, gấp đôi tam giác theo cạnh đáy. Mở tờ giấy ra ta được các đường chia có 25 giao điểm.

1. Chủ định chơi:

Người chơi quân to "ăn" được 5 quân nhỏ hoặc đuổi được quân nhỏ tới thế bí.

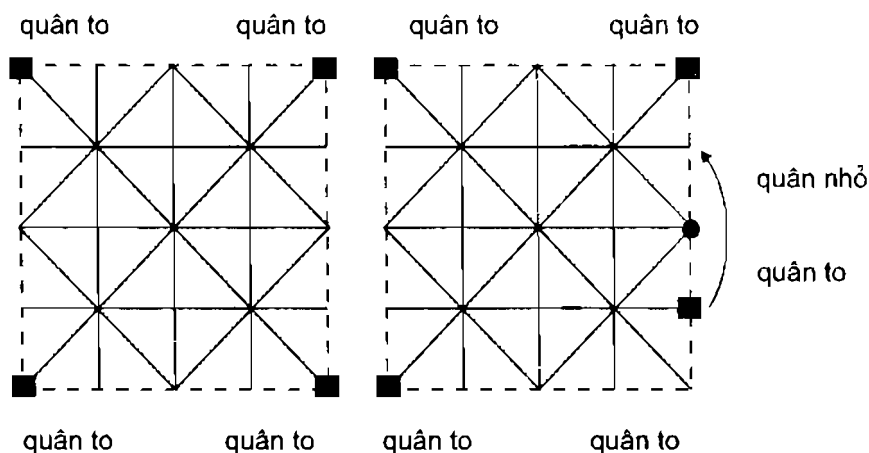
Người chơi quân nhỏ bảo vệ được quân của mình đồng thời đuổi được quân to tới thế bí.

2. Cách chơi:

Những người chơi quyết định ai chơi quân to, ai chơi quân nhỏ. Quân to có 4 quân, quân nhỏ có 20 quân. Bắt đầu trò chơi, bốn quân to đặt trên 4 giao điểm ở góc.

Người chơi quân nhỏ đặt một quân ở bất kỳ giao điểm nào. Người chơi quân to di chuyển một quân từ góc tới một giao điểm kề bên. Mỗi lượt đi, người chơi quân nhỏ đặt một quân lên bàn cờ. Người chơi quân to cố gắng "ăn" quân nhỏ.

Người chơi quân to được di chuyển quân của mình từ một giao điểm tới giao điểm bên cạnh, trừ khi ăn một quân nhỏ. Quân nhỏ có thể bị "ăn" khi nó đứng cạnh một quân to và có một giao điểm trống phía bên kia quân nhỏ. Trong trường hợp này quân to nhảy qua quân nhỏ tới giao điểm trống, quân nhỏ đó bị loại ra khỏi bàn cờ. Mỗi lượt nhảy chỉ có thể "ăn" một quân nhỏ.



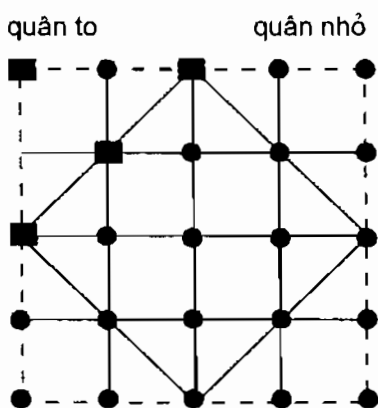
Quân nhỏ được di chuyển từ điểm này tới điểm kia nhưng không được "ăn" quân to. Khi người chơi quân nhỏ đặt được tất cả 20 quân lên bàn cờ thì bắt đầu di chuyển quân của mình.

3. Trò chơi kết thúc khi:

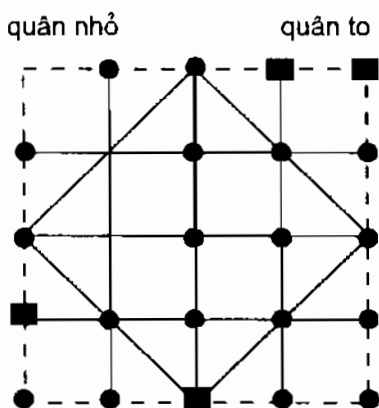
1. Quân to "ăn" được quân nhỏ. Người chơi quân to thắng.

2. Quân to đuổi các quân nhỏ tới các vị trí trên bàn cờ mà quân nhỏ không đi được nữa. Đó là trường hợp "quân to giam quân nhỏ". Người chơi quân to thắng.

3. Quân nhỏ đuổi quân to tới các vị trí trên bàn cờ mà quân to không đi được nữa. Đó là trường hợp "quân nhỏ giam quân to". Người chơi quân nhỏ thắng.



Quân to giam quân nhỏ



Quân nhỏ giam quân to

4. Cả hai người chơi quân to và quân nhỏ đều đã di chuyển ba lần liên tiếp cùng một quân của mình vào và ra cùng một giao điểm. Đó là trường hợp trận đấu hoà.

5. Cả hai cùng muốn hoà.

25C. NÊ-REN-CHI (Xri-Lan-Ca)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Hai em chơi - Chơi trong nhà- Dụng cụ chơi: Một bàn cờ Nê-ren-chi, 24 hòn sỏi hoặc mẫu gỗ nhỏ có 2 màu khác nhau, ví dụ 12 quân trắng, 12 quân đen.

Phần 1

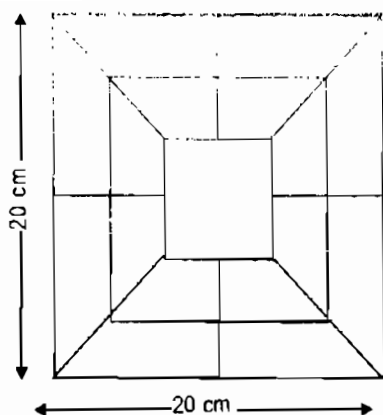
1. Chủ định chơi:

Người chơi tạo được nhiều Nê-ren-chi và đặt được nhiều quân lên bàn cờ (Nê-ren-chi được tạo bởi ba quân đặt thành một đường thẳng trên ba giao điểm. Giao điểm là nơi gặp nhau của hai đường hoặc ba đường).

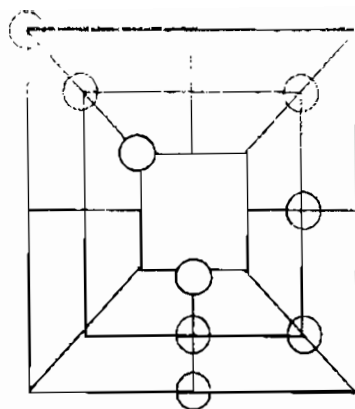
2. Cách chơi.

Mỗi em lấy 12 quân cờ và quyết định ai được đi trước. Em đi trước đặt một quân cờ lên bất cứ giao điểm nào của bàn cờ. Em đi sau đặt một quân của mình. Cứ như vậy đến khi nào có một em tạo được một Nê-ren-chi. Em nào tạo được một Nê-ren-chi được đi thêm một lượt nữa. Trò chơi tiếp tục cho đến khi chỉ còn có hai giao điểm chưa có quân đứng.

Những quân cờ nào chưa chơi thì bị bỏ. Hai em bắt đầu phần hai chỉ bằng những quân đã có sẵn trên bàn cờ.



Sơ đồ bàn cờ Nê-ren-chi



Sơ đồ bày ba Nê-ren-chi

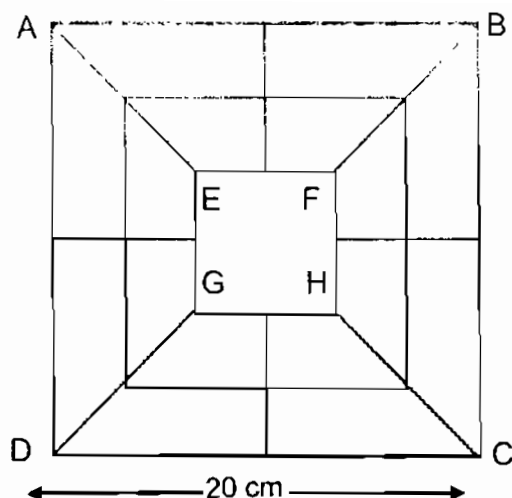
Phần 2

1. Chủ định chơi:

Người chơi tạo được nhiều Nê-ren-chi đồng thời lấy được quân của đối thủ và như vậy đã đánh bại đối thủ trong cuộc chơi.

2. Cách chơi:

Ở phần 2, người chơi được phép lần lượt di chuyển một trong những quân cờ của mình đến bất kỳ giao điểm kề bên nào, trừ những điểm nằm trên đường nối những góc của hình vuông bên ngoài với những góc của hình vuông bên trong, đó là những đường chéo AE, BF, CG, DH,



Sơ đồ chỉ các đường chéo AE, BF, CG, DH

Em đi lượt cuối của phần 1 bắt đầu đi lượt đầu tiên của phần 2.

Em này dịch chuyển quân của mình tới một giao điểm kề bên không bị quân của đối thủ chiếm trước. Nếu việc "đi" quân này đồng thời tạo thành một Nê-ren-chi thì em được phép lấy một quân của đối thủ ở bất kỳ vị trí nào ra khỏi bàn cờ.

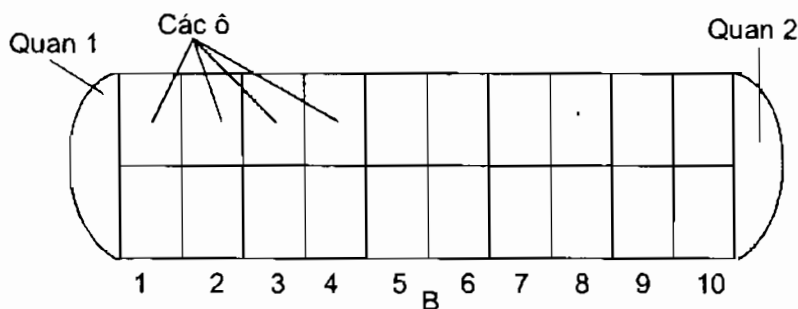
Hai em tiếp tục lần lượt chơi cho đến lúc tất cả các quân cờ của một bên chơi bị lấy hết ra khỏi bàn cờ. Em thắng là em lấy hết quân của đối thủ và như vậy đã đánh bại đối thủ trong cuộc chơi.

26A. Ô ĂN QUAN

1. Tên trò chơi: Ô ăn quan

2. Đối tượng chơi: thiếu niên, thường là nữ (hai người một)

3. Mục đích chơi: Rèn tập tính toán hàng chục.



Hình 1

4. Cách chơi:

Chọn một khoảng đất nhỏ, bằng phẳng (không vướng người qua lại), khoảng 1m², vẽ hình (theo hình 1), có chỗ cho người chơi ngồi hai bên A và B.

Có thể là 10 ô nhỏ hoặc 7,8 ô. Các ô không nên quá to để người chơi có thể vẫn ngồi yên một chỗ mà đưa tay tới các ô và các quan dễ dàng.

Nhặt một số hòn đá hoặc sỏi nhỏ bỏ vào các ô và quan: Mỗi ô 5, mỗi quan 10 hòn. Số lượng đá ở mỗi ô và quan có thể xê xích ít nhiều tùy theo thỏa thuận giữa hai người chơi. Nếu có sỏi thì tốt hơn. Về mùa na, có thể chơi bằng hạt na, thay đá sỏi...

Oằn tù tỳ để xem ai được đi trước.

Người đi bốc số đá ở một ô rồi rải mỗi ô tiếp theo một hòn, đến quan cũng rải một hòn. Rải theo chiều phía tay phải mình hay tay trái là do mình tự chọn qua quan sát và tính toán. Cứ rải như thế, hết hạt ở một ô thì bốc tiếp hạt ở ô liền sau với ô mà ta đã rải viên đá cuối cùng và lại rải tiếp. Chỉ dừng lại (hết lượt một người "đi") khi ô sau đó không có hạt.

Khi đó sẽ có thể được "ăn" (tức là vơ lấy hạt) nếu cách một ô không có hạt (ô trống).

Cứ chơi tiếp, một người đi một lần, cho đến khi ăn hết số hạt trên bàn cuộc hoặc "hết quan tàn dân, thu quân kéo về", tức là cả hai đầu (quan) không có hạt rải thì bày ván khác.

Ai ăn được nhiều quân thì cho bên kia vay. Nếu thiếu hạt bày ván khác, hoặc cho nợ rồi tính toán giả bằng một cách khác (đâm khế vào lưng). Cấm không được đâm đau, nếu đâm đau không chơi nữa.

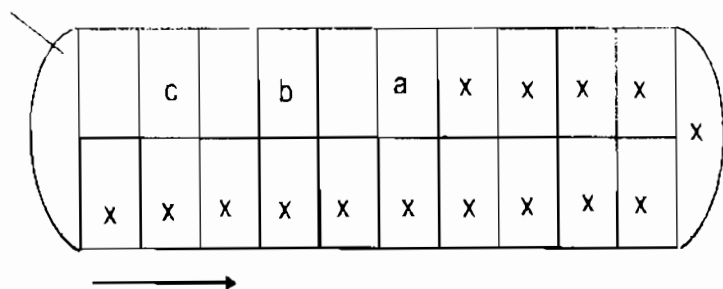
5. Luật chơi:

– Khi đi (rải hạt), mỗi người phải tự giác, thật thà. Đến mỗi ô cũng như mỗi quan, chỉ được rải một viên.

Phải giơ cao tay, bỏ rơi từng hạt xuống cho rõ ràng.

Cách ô hoặc cách quan mới được ăn (hình 2)

Quan 1



– Thí dụ: hạt cuối cùng đã rải ở ô a thì sẽ được ăn đã ở ô b.

Có thể một lần đi mà được ăn hai ô hoặc ăn quan (hình 2), nếu đảm bảo quăng cách như vậy.

- Ăn ô nào chỉ được bốc hạt ở đúng ô đó.
- Đến lượt người nào thì phải bốc quân bên mình đi, không được bắt đầu bằng bên kia.
- Nếu một bên thua phải vay quân đến mức nào đó theo thoả thuận của hai bên thì phải cho bên thắng một ô làm ao cá. Khi mỗi bên đi qua ao cá phải bỏ vào đáy một hạt và người thắng tất nhiên được hưởng các quân đó.
- Đã thò tay bốc quân ở ô nào và đi theo chiều nào đó thì không được bỏ xuống bốc ô khác hoặc đi lại.

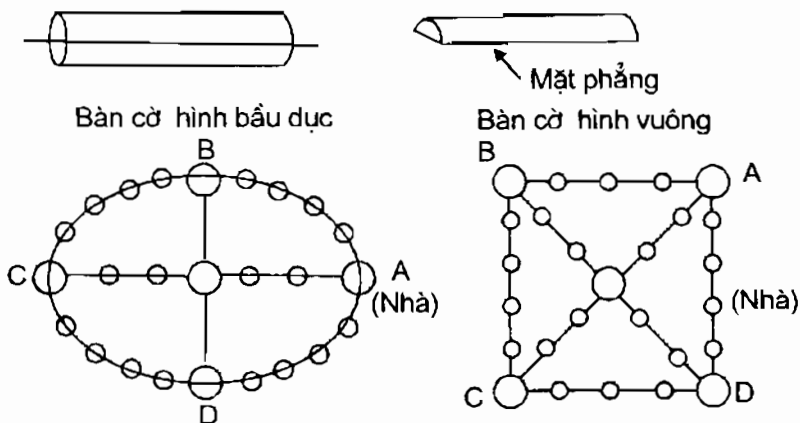
26B. GIEO THOI (Triều Tiên)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Bao nhiêu em chơi cũng được, chia làm hai đội - Chơi trong nhà - Dụng cụ chơi: Một tấm bảng (bầu dục hoặc hình vuông), 4 con thoi, 8 quân (hai màu khác nhau, mỗi màu 4 quân).

1. Chủ định chơi:

Một đội đưa tất cả quân về đến A trước.

Cách làm con thoi: Lấy hai que gỗ có đường kính 2-4cm, chiều dài 10-15 cm. Chẻ mỗi que gỗ làm hai nửa bằng nhau có hai mặt, mặt tròn và mặt phẳng.



2. Cách chơi

Các em chia thành hai đội đông bằng nhau, đội A và đội B. Mỗi đội có 4 quân. Đội A bắt đầu. Em thứ nhất xếp hai con thoi nằm ngang trên hai con thoi kia và tung tất cả lên.

Những con thoi rơi xuống một khoảng rộng chừng hai mét vuông hoặc trên một tấm thảm. Nếu chúng rơi ra ngoài khoảng quy định thì người chơi mất lượt.

Tuỳ theo cách rơi của những con thoi, người chơi được di chuyển các quân của đội mình một số bước đi.

	Mặt trên hướng lên trên	Mặt phẳng hướng lên trên	Bước đi
--	----------------------------	-----------------------------	---------

Cách 1	4	0	5
--------	---	---	---

Cách 2	0	4	4
--------	---	---	---

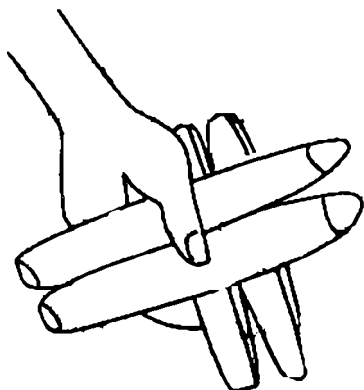
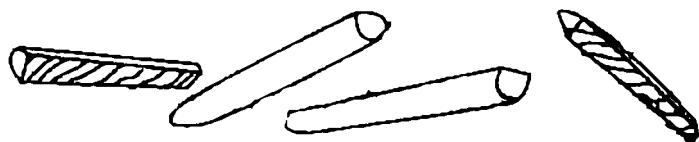
Cách 3	1	3	3
--------	---	---	---

Cách 4	2	2	2
--------	---	---	---

Cách 5	3	1	1
--------	---	---	---

Thí dụ: Các con thoi rơi theo cách 4 tức là có hai con thoi hướng mặt tròn lên trên, hai con thoi hướng mặt phẳng lên trên, như vậy người gieo thoi được đi hai bước.

Nếu em nào gieo được cách 1 hoặc cách 2 thì em đó được gieo thêm lượt nữa.



Cách 1 (5 bước)

Cắm thoi trước khi tung



Cách 2 (4 bước)



Cách 3 (3 bước)



Cách 4 (2 bước)



Cách 5 (1 bước)

Sau khi em đầu tiên gieo thoi, em đặt quân số 1 của đội mình vào A và đi quân đó một số bước tùy theo kết quả gieo thoi. Em di chuyển quân ngược chiều kim đồng hồ.

Sau đó đến lượt người chơi thứ nhất đội B. Hai đội lần lượt tung thoi và đặt quân của mình vào bàn cờ. Khi tất cả 4 quân đã ở trên bàn cờ thì khi đến lượt, em nào cũng được đi bất cứ quân nào trong 4 quân của đội mình. Ví dụ em có thể đi quân số 1 trong lượt đi thứ nhất, quân số 2 trong lượt đi thứ hai. Không nhất thiết phải đưa quân số 1 vào nhà trước khi đi quân số 2. Nếu cả 2 quân của đội dừng lại cùng một chỗ thì người tiếp theo của đội có thể di chuyển cả hai như một quân. Nếu một quân của một người chơi dừng lại ở một chỗ mà chỗ đó có quân đối phương thì quân đối phương bị "ăn", quân đó phải đi lại từ đầu. Nếu một quân dừng lại ở B hoặc C thì người chơi có quyền chuyển hướng và đi tất qua bàn cờ. Nếu một quân dừng lại ở B, người chơi cờ có thể đi tất tới D và sau đó đến A. Tuy nhiên, nếu trên con đường từ B đến D, quân dừng lại ở E, em có thể lại chuyển hướng và đi thẳng đến A. Nếu quân không dừng lại ở E, em phải tiếp tục đến D rồi tới A.

Nếu quân dừng lại ở C, người chơi có thể chuyển hướng và đi tất qua bàn cờ thẳng tới A.

Con đường đi thông thường là: A-B-C-D-A

Có thể đi các đường khác: A-B-E-D-A

A-B-E-A

A-B-C-E-A

Đội nào đưa cả 4 quân về A trước là đội thắng.